# Videogiochi news

N° 42

FEBBRAIO
1987
L. 3000
FRS 4.50

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES

COIN-OP SU COMPUTER:
SPACE HARRIER-GAUNTLET
TERRA CRESTA-XEVIOUS

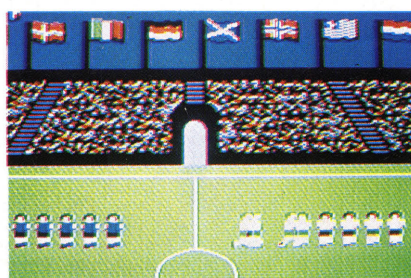
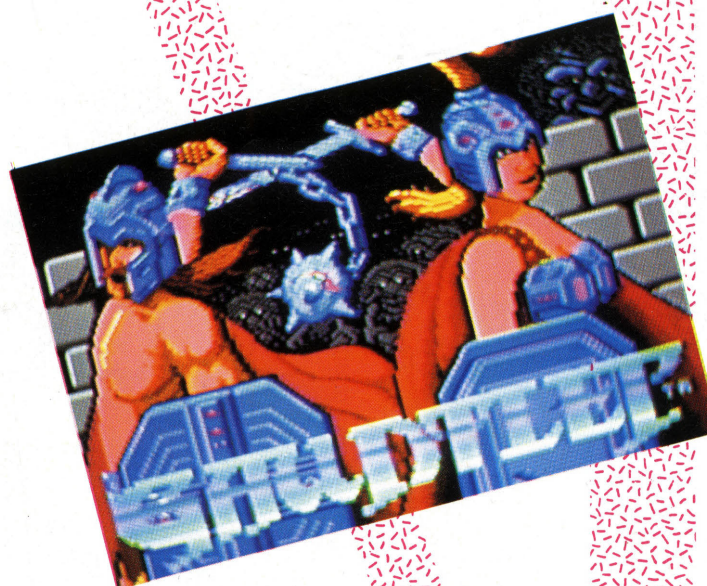
LA FINE DI
SOLOMON'S KEY

GIOCHI DEL MESE:
CHAMPIONSHIP WRESTLING
E HOWARD THE DUCK

SPED. IN ABB. POST. GR. III/70%

MAGAZINE + DISK + TAPE

# DI 3 UNA È PER TE

# S O M M A R I O



## EDITORIALE

La "febbre del sabato sera" per un folto gruppo di hackers europei è da un po' di tempo MUD, adventure interattiva che gira sul calcolatore dell'Università di Essex, in Gran Bretagna, a cui si accede tramite modem.
Basta disporre di un qualsiasi computer, di un modem o un accoppiatore acustico, e di un software per telecomunicazione.
Attraverso la rete telematica nazionale Itapac, si può raggiungere direttamente il computer di Essex e attendere il proprio turno per trascorrere piacevoli ore battagliando contro gnomi veri e avversari in carne e ossa. In MUD, come in tutti gli adventure multiutente, si gioca in tanti, tutti contro tutti, eliminando, con spade e incantesimi, avversari collegati via telefono dal Giappone, dalla Germania, dall'Olanda.
Un solo inconveniente: per impedire ai ricercatori e agli studenti universitari di giocare nelle ore lavorative, MUD è aperto solo dalle 2 alle 7 del mattino. Caffè caldo e coperte per tutti, e buon divertimento!

**Diego Biasi**

P.S.: non ho presentato i giochi di questo numero.
Sono tanti, come al solito, con parecchie novità.
Non perdetevi i due giochi del mese, Xevious per Spectrum, e Night Stocker per il bar! A presto.

# tutto NEWS

## AAKOSOFT PER MSX

La casa danese AAKOSOFT si sta lanciando con grande veemenza nel mercato europeo ed anche in Italia, grazie alla LAGO, è stato preannunciato l'arrivo di una serie di titoli per il trascurato MSX, che dal nome promettono grandi cose: DOWN PATROL, POLICE ACADEMY, STAR FIGHTER, CITY CONNECTION, NINJA 1, NINJA 2, D-DAY, ed altri ancora; pare che la maggior parte di questi videogiochi siano delle trasposizioni di coin-op. Quanto fedeli lo dirà solo il tempo: alle prossime recensioni l'ardua sentenza!

## FRANCIS LEE ALLA ARIOLASOFT

Francis Lee, l'ex P.R. della Beyond è passato all'ARIOLASOFT, per la quale si occuperà della costituzione di una nuova "Label", che intende lanciare una serie di nuovi programmi di alta qualità per il Commodore 64; il progetto dovrebbe decollare entro il prossimo aprile.
Intanto la LAGO ha annunciato che importerà praticamente tutti i prodotti dell'ambiziosa software house, compreso l'ormai attesissimo MARBLE MADNESS.

## ATARI "SBANCA" IL C.E.S. DI LAS VEGAS

Con due computer professionali della serie ST, un personal computer IBM-compatibile e una rivoluzionaria stampante laser a basso costo, ATARI ha inaugurato il Winter Consumer Electronics Show che si svolge a Las Vegas ogni anno dall'8 all'11 gennaio.
Esposti nel grande stand ATARI, letteralmente preso d'assalto dai visitatori, i nuovi prodotti segnano una tappa importante nella storia dell'ATARI, da molti osservatori statunitensi definita "l'azienda più innovativa del settore, degna di essere seguita con attenzione nel corso del 1987".
I nuovi computer ST, siglati Mega ST 1, 2 e 4, prendono il nome dal numero di Megabyte di Ram incorporata. Sono tutti costituiti da unità centrale con drive a microfloppy da 3,5" e tastiera ergonomica separata, e per questo visibilmente diversi dai precedenti computer ST, con i quali mantengono la massima compatibilità. Alimentatore interno, porte tipiche degli ST (RS-232, seriale, parallela, floppy esterno, video, cartucce, interfaccia MIDI, mouse e joystick) e floppy disk sono compresi nell'unità centrale.
Commentando la presentazione a sorpresa della nuova linea di prodotti l'ing. Guerra, Amministratore Delegato della ATARI Italia Spa ha dichiarato: "I nuovi prodotti confermano la decisione di ATARI di penetrare il mercato professionale in modo innovativo. Perciò il fatturato di ATARI Italia, triplicato nel periodo ottobre-dicembre 1986 rispetto ai primi nove mesi dell'anno, è destinato a crescere secondo la stessa linea di tendenza".
STAMPANTE LASER A BASSO COSTO PER LA SERIE ST
Esposta in versione prototipale al CES, sarà disponibile nella seconda metà del 1987 e avrà negli Stati Uniti un prezzo di lancio eccezionale. Il contenimento dei costi è stato ottenuto anche grazie alla notevole quantità di RAM che esiste già all'interno dei nuovi computer Mega ST. Infatti, a differenza dei modelli attuali, la Laser Printer ATARI non avrà memoria interna, ma utilizzerà quella del computer per tutte le operazioni di caricamento dati attraverso la porta DMI (Direct Memory Access). Saranno disponibili molti font e ausilii per l'impaginazione elettronica, oltre a pacchetti di desktop publishing che utilizzeranno l'ambiente GEM.
Con 300 dpi, grafica in alta risoluzione e compatibilità con l'interfaccia GEM, la nuova stampante laser ATARI unita a un software di nuova concezione permetterà di avere una stazione di lavoro completa per desktop publishing che costerà quanto una sola stampante laser attuale.
ATARI PC: L'IBM-COMPATIBILE
Con 512 K di Ram, microprocessore 8088, un floppy disk da 5"1/4, tastiera ergonomica separata, clock a 4,77 Mhz posizionabile a 8 Mhz, memoria video di 256 K, schede grafiche incorporate e ampie possibilità di espansione, l'ATARI PC fa il suo ingresso nel mondo MS-DOS. Fra le periferiche opzionali, un hard disk da 20 Mb slim line e un floppy disk esterno da 3,5" compatibile con la serie ST e con il formato IBM Ventiquattr'ore. Sarà facile caricare sul nuovo computer tutto il software, sotto MS-DOS in formato ridotto. La grafica dell'ATARI PC, 640 × 350 a colori, utilizza una scheda grafica eccezionale, compatibile con tutte le schede attualmente sul mercato: Hercules, CGA, EGA, Ibm monocromatica.
A proposito della prossima partecipazione di ATARI Italia al SIOA di Bologna, che si svolgerà presso il quartiere fieristico dall'1 al 5 aprile 1987, Marco Veronesi, Direttore Commerciale della ATARI Italia ha confermato che "ATARI Italia sta facendo il possibile per presentare in tale occasione i nuovi prodotti alla rete di vendita e al grande pubblico".

## SPEEDY COMPUTER

Gruppo Editoriale Jackson
L. 10.000 in edicola

SPEEDY COMPUTER, "il regalo intelligente", è il titolo di una nuova pubblicazione del GEJ che ha lo scopo di offrire ai più giovani un "pacco" di materiale che li introduca, divertendoli, nel mondo dell'informatica e del personal computer.
Si tratta infatti di una confezione che contiene uno dei libri della serie omonima, che non sono altro che veloci e semplici monografie sui vari aspetti dell'informatica, un numero della rivista SUPER COMMODORE, con la relativa cassetta, e ben otto numeri della rivista settimanale PAPER SOFT, con programmi per APPLE, COMMODORE 64, SINCLAIR SPECTRUM, VIC 20 e TI-99/4A: un'ottima opportunità quindi anche per gli utenti di questi computer minori.

## JETSET WILLY II

JACKSON SOFT COMPILATION per MSX
L. 8.000 in edicola

Dopo avervi presentato la prima puntata delle avventure di Willy nei panni del riccone nel numero precedente, la JSC vi propone questa volta il seguito, che utilizza al meglio le possibilità dei computer MSX, sfruttando tutti i 64K di memoria disponibili, offrendoci quindi un gioco completamente nuovo, nel quale le stanze da visitare si contano ormai su tre cifre, aumentando quindi la difficoltà e il divertimento del gioco.

## DRAGON'S LAIR

JACKSON SOFT COMPILATION per C64
L. 8.000 IN EDICOLA

Si, avete letto bene: anche la trasposizione su C64 del più famoso videogioco al laser è ora disponibile in edicola, ad un prezzo veramente irrisorio: una vera occasione per chi ha sempre desiderato vestire i panni di un'intrepido cavaliere (Dirk the Daring) che cerca di salvare una bellissima principessa (Daphne).
Se volete rinfrescarvi la memoria sulla trama vi basterà dare una ripassata alla recensione su VG news 39.

## MANIC MINER

JACKSON SOFT COMPILATION per C16
L. 8.000 in edicola

Uno dei più classici videogiochi, tra i migliori "platform game", MANIC MINER è finalmente disponibile anche per il fratellino minore della famiglia COMMODORE: scoprirete il fascino di raccogliere ingenti fortune, accumulate in una miniera abbandonata grazie al lavoro di un esercito di robot, che cercheranno inutilmente di difendere il risultato del loro lavoro dalla vostra cupidigia.

## SUPER PROGRAMMI PER MSX

di Maurizio Galluzzo e Teresa Felisi
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 314 - Lire 35.000

Questo libro vuole essere una raccolta di idee e programmi per un utilizzo sempre più cosciente ed autonomo dei computer MSX BASIC compatibili.
Per una maggiore chiarezza formale i programmi sono stati divisi in quattro capitoli, contenenti ciascuno dieci programmi, destinati ad un pubblico estremamente eterogeneo, con interessi differenti, con conoscenze informatiche più o meno approfondite.
Una sezione tratta programmi di tipo applicativo (tra cui un Word Processor, Magic Pencil, Statistica), un'altra programmi di grafica e suono (Generatore di Sprite, Linguaggio Grafico Strutturato, Music Composer e Music Master). Il libro continua con giochi e animazioni (Submarine, Pinball, Missione Extraveicolare, 3D LASER war) e utility e routine (Hard Copy, Start, Riordino Variability).
I principianti troveranno un utile bagaglio di esperienze nei listati e nelle spiegazioni allegate; l'utilizzatore più esperto potrà usare le routine inserite in programmi più ampi, per immetterle nelle proprie creazioni.
Lo standard MSX è il primo tentativo di unificare il linguaggio BASIC con tutti i vantaggi che da questa operazione se ne possono ricavare.
Il SOFTWARE prodotto potrà avere così caratteristiche di generalità, completezza di documentazione, prezzo concorrenziale che solo un investimento così ampio potrà dare.
Alla fine dei programmi sono state aggiunte sette appendici che trattano diversi argomenti monografici in maniera succinta ma completa.

## XI° Concorso Internazionale di Musica per i Giovani «Città di Stresa»

### Premio Yamaha

## I° Concorso Software Musicale

### in collaborazione con la rivista

### 3-13 Aprile 1987

## 1° Concorso Software Musicale

### Regolamento

Il concorso è costituito da due categorie suddivise in tre gruppi.
CATEGORIA 'A' - Sono ammessi software per computer collegati (via Midi) a strumenti musicali di qualsiasi tipo. Tali software dovranno mirare a:

- facilitare l'utilizzo degli strumenti e delle apparecchiature suddette;
- ampliare le prestazioni delle suddette apparecchiature a seguito dell'impiego del computer;
- favorire impieghi originali del sistema computer/strumento musicale in ogni settore delle attività musicali: esecuzioni in tempo reale, esecuzioni programmate, didattica musicale e interdisciplinare.

Gruppo A1 - Sono ammessi software per computer fino a L. 1.000.000
Gruppo A2 - Sono ammessi software per computer da L. 1.000.000 a L. 3.000.000
Gruppo A3 - Sono ammessi software per computer oltre L. 3.000.000
CATEGORIA 'B' - Sono ammessi software per solo computer, con esclusione di qualsiasi strumento musicale o periferica/suono collegata al computer.
È comunque ammesso l'impiego di dispositivi (non atti a produrre suono) facenti funzione di enter data, come tastiere musicali (mute) microfoni ecc.
Tali software dovranno mirare a:

- favorire la diffusione delle attività musicali presso i possessori di computer;
- favorire attività didattiche anche interdisciplinari ma sempre riferite anche alla musica;
- favorire i musicisti nei loro contatti con il computer.

Gruppo B1 - Sono ammessi software per computer fino a L. 1.000.000
Gruppo B2 - Sono ammessi software per computer da L. 1.000.000 a L. 3.000.000
Gruppo B3 - Sono ammessi software per computer da L. 3.000.000 a L. 6.000.000
I software dovranno essere originali, mai prima commercializzati o pubblicati e di esclusiva proprietà dell'autore (o degli autori).
Ciascun software potrà anche essere di proprietà di più autori, sulla scheda di partecipazione dovrà comunque figurare il nome di un solo autore al quale farà sempre riferimento la segreteria del concorso, la quale, peraltro, non è assolutamente coinvolta nei rapporti intercorrenti tra gli autori.
Ciascun autore potrà presentare più di un software, anche in categorie o gruppi diversi, inviando per ciascuno una scheda separata corredata dal materiale prescritto e dalla relativa tassa di iscrizione.
La tassa di iscrizione è fissata in L. 35.000 per ciascun software e dev'essere inviata a mezzo assegno circolare intestato a: SEGRETERIA DEL CONCORSO CITTÀ DI STRESA - c/o Scuola "E. Spantaconi" - via Duchessa di Genova 57 - 28049 Stresa entro il 15/03/1987.
Alla scheda di adesione dovranno essere allegati, oltre al suddetto assegno:

- breve descrizione del software, con indicazione del titolo, il nome dell'autore, la categoria e gruppo al quale viene iscritto, esatta indicazione del computer impiegato e, per la categoria 'A', degli strumenti musicali o apparecchiature richieste;
- listato del programma ed eventuali istruzioni;
- floppy disk o cassetta con la registrazione del programma.

L'organizzazione si riserva il diritto di escludere dal concorso (e dalle graduatorie a selezione e premiazione avvenuta), quei software che non risultassero in regola con le norme del concorso.
Il materiale ricevuto non verrà in alcun caso restituito.
La giuria, il cui giudizio è insindacabile, procederà ad un primo esame dei software pervenuti per la scelta dei lavori da ammettere alle prove finali.
I concorrenti i cui lavori saranno ammessi alle prove finali saranno tempestivamente avvisati.
Le prove finali si svolgeranno a Stresa nei giorni fra il 3-13 aprile 1987 i software classificati (o comunque giudicati meritevoli dalla giuria) saranno attivati in un locale a suo tempo precisato (per tutta la durata del concorso) e potranno essere visti e provati da tutti gli interessati.
PREMI - Saranno compilate sei classifiche separate, una per ciascun gruppo.
I software classificati 1° e 2° in ciascun gruppo saranno commercializzati dal Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. che stipulerà con gli autori un regolare contratto editoriale secondo le norme in uso nel settore.
Inoltre a ciascuno verrà consegnato un buono acquisto di libri editi dal Gruppo Editoriale Jackson del valore di L. 100.000.
I software classificati 3° e 4° in ciascun gruppo saranno pubblicati sulla rivista STRUMENTI MUSICALI e agli autori verranno assegnati n° 4 abbonamenti ciascuno per anni 1 alle seguenti riviste Jackson:
Bit - Strumenti Musicali - Compuscuola - Informatica Oggi - PCMagazine.
A tutti i concorrenti classificati verranno rilasciati diplomi di classificazione, e a tutti gli altri, diplomi di partecipazione.
Per ulteriori informazioni: Segreteria del Concorso - via Duchessa di Genova, 57 - 28049 Stresa - Tel. 0323/24593 dalle 10,00 alle 12,00 e dalle 21,00 alle 22,00.

## PROGRAMMI PER AMSTRAD

di Gaetano Marano
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 86 - L. 29.000

Molti personal computer hanno un ottimo prezzo in rapporto alle prestazioni (che poi è la condizione principale per la loro diffusione) ma gli Amstrad sono in assoluto i computer ad 8 bit con il rapporto più favorevole.
Oltre alla loro convenienza gli Amstrad offrono anche delle prestazioni molto interessanti, e questo è anche dovuto al fatto che, essendo arrivati sul mercato da non molto, hanno potuto riassumere gran parte di quanto di meglio era stato fatto ed anche evitare alcuni degli errori commessi dai primi produttori di home computer.
Particolarmente interessante è senz'altro il Locomotive BASIC dei vari CPC 464, CPC 664 e CPC 6128, che, oltre ad essere tra i più completi, dispone anche di alcune caratteristiche innovative, come le istruzioni AFTER ed EVERY che consentono di offrire all'utente alcune forme di multitasking. Le molte caratteristiche avanzate di questa macchina vengono sfruttate nei programmi presentati in questo libro, che variano dalla grafica (anche in 3D), alle utility, fino ai giochi.

### LE GARE TRUCCATE

Cara redazione di videogiochi vi seguo da sempre e vorrei complimentarmi per il vostro VIDEOGIOCHI nuovo formato.
Da poco ho finito di apprendere il "vangelo" chiamato "linguaggio macchina" ed ho scoperto quanto sia utile e quanto possa servire.
È molto facile, conoscendo il l.m., modificare la tabella dell'HIGH SCORE e così mi chiedo se qualcuno che partecipi alle Vgn's Gare non usi questo stratagemma. DALLE MIE PARTI SI DICE: FIDARSI È BENE NON FIDARSI È MEGLIO. Spero che pubblicherete la mia breve lettera e che la vostra rivista abbia un futuro più roseo della precedente edizione.

**Filippo B.**
**Crotone (CZ)**

Caro Filippo, la tua breve lettera, seppur sintetica al massimo, ha centrato in pieno il problema riguardante le gare: la "ristrutturazione" di questa sezione di VG è stata decisa anche per le miriadi di record fasulli o su giochi copiati, in edicola e non, che ormai occupavano una metà abbondante della posta che giungeva in redazione. Logicamente, pur essendo degli esperti, era ed è materialmente impossibile controllare tutti i punteggi in tutte le centinaia, anzi ormai migliaia, di giochi in circolazione, perché ognuno di questi richiede giorni e giorni, se non mesi, di assiduo allenamento. Abbiamo quindi deciso di restringere il campo a soli quindici videogiochi, dando nel contempo qualche premio in più anche a quelli che non riescono a fare sempre il "record assoluto": premiare i primi tre di ogni gioco significa premiare la partecipazione (in memoria di De Coubertin), oltre che la bravura. Ciò non toglie che a questo mondo si può sempre imbrogliare, ma chi ci rimetterebbe non siamo certo noi, ma chi imbroglia: vuoi mettere la soddisfazione nel vincere perché sei il più bravo a giocare invece di essere il migliore a barare?
PS: Non abbiamo capito il tuo PS!

### COME ABBONARSI?

Spett. Redazione di Videogiochi News, il mio nome è Antonio Cobio e vi scrivo questa lettera perché, secondo me, quel piccolo sondaggio tra i lettori, non è sufficiente per descrivere le mie sensazioni sul rinnovamento della rivista. Innanzitutto devo fare un appunto: la rivista è troppo ingrombrante, non perché è inutile, anzi *è la migliore rivista* che io conosca, ma perché è troppo lunga. Che ne direste di dimezzarla, parlo sempre della lunghezza e non delle pagine, che a mio avviso dovrebbero essere aumentate con nuove rubriche? Nel salutarvi vi porgo questa domanda, nella speranza di essere pubblicato e quindi avere una risposta: come posso abbonarmi a VideoGiochi News, e non mi rispondete che devo fare un versamento sul c/c n° 11666203 di lire 18.000, perché questo già lo so. Io vorrei sapere cosa devo indicare sul c/c per farvi capire che voglio abbonarmi a questa stupenda rivista, basta solo: "Abbonamento a VG News", o devo scrivere qualcos'altro. Ah, dimenticavo: posso indicare sul c/c da quale numero deve iniziare l'abbondamento?

Grazie per l'aver letto questa lettera, specie la mia domanda, che certo Alessandro Bonzi & Ronchi Gildo definiranno sicuramente orribile. Vergognatevi cari Bonzi-Ronchi per aver osato scrivere quella lettera!

**Antonio Cobio**
**Teverola (CE)**

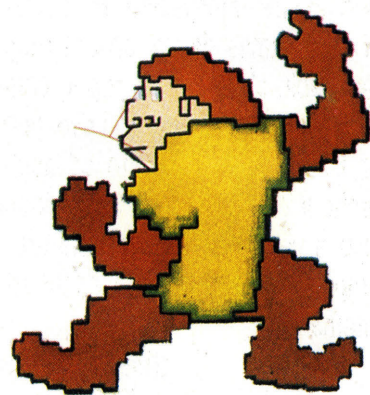
La tua lettera non è affatto orribile, caro Antonio, e pone un quesito comune a diverse lettere, per cui eccoti un'immediata risposta. Nella causale del versamento devi indicare:
"Abbonamento annuo a Videogiochi News, con inizio dal mese di..." seguito da cognome, nome e indirizzo completi.

### CERCASI "SEDICISTI"

Cara Redazione di VG News devo augurarvi un buon anno e devo farvi i miei complimenti per la nuova copertina. Sono un felice possessore di un CBM 16 e fino ad ora siete la rivista più interessante che io abbia mai letto.
Sono un commodorista appassionato, scrivo programmi didattici, l'ultimo è stato un programma di matematica e l'ho chiamato "Matematics"; questo programma consente di svolgere ogni problema matematico come: equazioni di 1° e 2° grado, espressioni ecc. Nel vostro settore compro spesso anche la rivista di programmi "Bit". Vorrei contattare altri sedicisti (solo Genova) per scambiare idee e programmi.
Mi piacciono molto anche i giochi e riguardo a questi vorrei porvi alcune domande (se mi pubblicate).

1) Vorrei sapere i titoli dei migliori giochi per C-16
2) Vorrei sapere se i seguenti giochi esistono per C-16: Sammer Games 1 e 2, Hyper-Sport, Ghosts'n Goblins, Mikie, Grid Runner e Master of the Unives.
3) Vorrei che mi pubblicaste i codici per battere i lottatori a Frank Bruno's Boxing, ma non per C-64 ma per C-16.
4) Desidererei che pubblicaste la lettera (scherzo!).

**Maurizio Marzullo**
**Cornigliano (GE)**

Un appello interessante, ma a cui manca l'indirizzo!

Come possono contattarti, se non ci mandi altro che nome e città, caro sbadato?
Comunque complimenti per le tue capacità di programmatore. Perché non ci mandi qualche tuo prodotto da visionare?
Vista la pochezza di programmi per il "fratellino minore" della Commodore potresti anche avere un buon successo!
Grazie per i complimenti e per gli auguri (che ricambiamo) e passiamo alle domande.
Dei giochi che citi per il momento per il C16 esiste solo la versione di Grosts's Goblins, che non è tra le più esaltanti.
In commercio puoi trovare anche Winter Events della Anco, gioco sulla falsariga di Winter Games, mentre prossimamente (ma chissà quando) dovrebbero uscire Summer Events e Masters of The Univers.
Per quanto riguarda i titoli migliori possiamo consigliarti Trailblazer, Kikstart, Aardvark, Mr. Puniverse e il già citato Winter Events. Per i codici di Frank Bruno's Boxing, confessiamo che non è proprio il nostro favorito: speriamo nell'aiuto di qualche lettore più pugnace di noi.

### CERCASI SOFTWARE

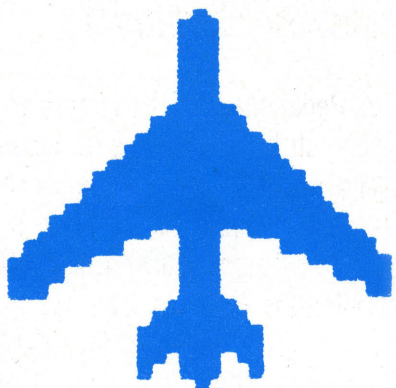
Carissimi di VG, voglio innanzitutto complimentarmi con Voi per lo stupendo lavoro che svolgete, e per gli eccellenti risultati che ne conseguono. Il mio principale problema è che nella zona in cui risiedo (Desenzano del Garda - Brescia) praticamente non esistono negozi specializzati nella vendita di software riguardanti programmi attuali di videogames compatibili con il mio computer che, pur essendo tra i più diffusi, (ZX Spectrum SINCLAIR 48K) spesso e volentieri viene trascurato dalle edicole e dall'unico negozio di computer della zona.

La mia richiesta è quindi di poter venire a conoscenza di eventuali centri specializzati nella distribuzione di giochi attuali che, come sopra citato, nella mia zona, sono veramente introvabili.
Sono inoltre interessato all'acquisto dei videogames da Voi proposti ogni mese, solo che non so proprio come fare a procurarmeli ed a chi rivolgermi per i motivi che ho detto ed anche perché il 90% dei programmi disponibili o è vecchio di 2 anni, oppure è compatibile con il CBM 64, il C16 ed il sistema MSX.

**Simone Cagliari**
**Desenzano d/G (Brescia)**

Questa è una lettera campione, tra le tante che reclamano una possibilità di acquistare software per il proprio computer, che abbiamo scelto perché è strano che lo Spectrum venga così dimenticato rispetto anche ad un C16 e all'MSX, visto che è considerato l'antagonista principale del C64.
Comunque ora puoi risolvere i tuoi problemi semplicemente, acquistando direttamente tutti i videogiochi che vuoi, comprese le ultime novità recensite e non, attraverso la nostra rivista: leggi le istruzioni in fondo alla rivista.

## ARRABBIATISSIMI...

Carissima Nuova Redazione di VideoGiochi News, siamo rimasti veramente sorpresi quando abbiamo visto in edicola quell'enorme foglio formato megaposter (non esiste un formato UNI così grosso), perché ci siamo domandati: "Possibile che siano scesi così in basso?"
Ebbene, siete scesi davvero in basso, ma non così in basso: di più!
Certo, VG è veramente cambiato, ma in peggio!
Il numero di pagine ci ha colpito veramente, non dovevate essere così esagerati; e i caratteri, poi, sono troppo piccoli, abbiamo comprato una lente di ingrandimento apposta per l'occasione!
Avete abolito tutto ciò che era rimasto ancora di buono nel vecchio VG, per ridurre la rivista a due-tre foglioni con un po' di disegnini e qualche recensione (poche) che ricordano i libretti di istruzioni della Coleco (solo l'italiano... "il divertimento della scoperta").
Potevate evitare almeno la fotografia del Caro Giulio Alberoni (ma lo sapete che potevate uccidere qualcuno!); volete per caso abolire i VideoGiochi dal mercato ( i genitori non li comprerebbero a nessuno se riducono così!)?

Non comprendiamo perché avete abolito la tabella dei record (anche senza premi la gente ve li avrebbe mandati anche solo per vedere il proprio nome su di una rivista).
Preferivamo "READY!" a questo scarso "Tutto Olds" (se date le caratteristiche di un computer, non potete dimenticarvi il mP!
Ci voleva molto a dire che l'Olivetti "Prodest PC128" ha come mP il 6809?).
La "ris-posta" è un po' cortina: unica cosa bella le strisce del "TBBSFC", una vergogna la lettera (a proposito, il titolo non ha senso) di quel povero "fesso", e siamo pietosi, che si vanta di avere il valigione bianchiccio.
Forse il poverino non sa di avere uno Spectrum con gli sprites, senza sonoro e che costa come un PC-IBM compatibile!!!
La recensione di Solomon's Key ci permette una cosa: di saperne quanto prima.
Se dovete recensire giochi per computer, cercate di stare al passo coi tempi, invece di recensire giochi stravecchi o pietosi (leggi MasterTronic); e se proprio non ce la fate acquistandoli in Italia (sappiamo che i tempi editoriali sono quello che sono) fateveli mandare dall'Inghilterra!
Un vero miracolo l'ADVS' Help, anche se un po' troppo ristretto se paragonato al vecchio "L'avventura è l'avventura".
Da evitare Elmer Bender e il suo vergognoso disegno.
In definitiva: o cambiate o perderete altri lettori. Noi vi compreremo anche solo per mandarvi le letteracce, ma non perché ci troviamo gusto, semplicemente perché non fate altro che peggiorare di numero in numero.
Cambiate o Morirete (si intende come rivista)... meditate gente!

**Andrea Del Mastio**
**Gualberto Carrara**

PS: Volete le risposte a VG story:
1) L'Atari Bar;
2) JALECO = Japan Leisure Company - DECO = Data East Corp.
3) La domanda 3 non è assolutamente sensata: cosa intendete per campo di gioco continuo?
4) Astron Belt della SEGA, riportato come laser anche sul computer della Pioneer in standard MSX.
5) Grazie a voi non lo sappiamo di certo (forse l'Esh's Aurunmilla?).
Speriamo in domande più coerenti (ADDIO).

Non molto caro Gualberto, non molto caro Andrea, in un primo tempo avevamo pensato di pubblicare la vostra lettera senza commenti, per lasciarla giudicare liberamente ai nostri lettori, ma poi abbiamo deciso di "permetterci" qualche piccola puntualizzazione.
Prima di tutto ci dispiace che siate rimasti talmente in coma dopo la lettura del numero 38 da mandarci questa lettera "solo" dopo un paio di mesi, dopo che era già uscito il 39, comunque eccovi qualche piccola informazione:

A) esiste il formato UNI AØ, le cui misure sono 1189 × 841 cm, per non parlare del BØ, che sale a 1414 × 1000.
B) è un vero peccato che il "TUTTO OLDS" del numero di ottobre fosse dedicato intereamente a due mostre (il SIM e PCWS) che si erano svolte ai primi di settembre... ma forse voi avete dei "canali" privati che vi forniscono le ultime novità che non ci sono nemmeno alle fiere di settore...
E come potete vedere in questo numero, se non ci sono vere novità, cerchiamo di non illudervi, evitando di presentarvi prodotti che forse non giungeranno mai sul mercato italiano.
C) giochi stravecchi e pietosi?
Forse voi appartenete ad un altro mondo, all'Universo dei Pirati, ove è noto si trovano solo tutte le ultimissime novità, bellissime, perfettissime e comprensibilissime, con tanto di libretti di istruzioni!
D) non abbiamo capito che genere di recensioni desideriate, visto che non vi soddisfa nemmeno quella di Solomon's Key: forse è necessaria un'en-

ciclopedia a fascicoli per ciascun gioco?
E) ecco le risposte a VG Story, anche se quelle erano solo domande platoniche, per incuriosirvi:
1) È nata prima la TAITO (1953), poi le KONAMI (1969) e per ultima l'ATARI (1972)
2) Risposta esatta.
3) Per "campo di gioco continuo" si intende che in qualsiasi direzione si vada il campo di gioco continua all'infinito, cioè, ad esempio, se si va sempre verso destra dopo un certo tempo ci ritroveremo nel medesimo punto, come se avessimo fatto il giro del mondo. È un concetto introdotto per la prima volta, "in maniera sensata", in BOSCONIAN, videogioco del novembre 1981 della NAMCO.
4) Risposta esatta.
5) Se non leggete bene VIDEOGIOCHI, non potete saperlo di certo, altrimenti non avreste fatto quel nome, ricordando che sul numero 32, a pagina 27 (servizio sull'ENADA) veniva citato ROAD BLASTER della DATA EAST.
Comunque ora stiamo aspettando FREEDOM FIGHTER, annunciato sul numero 40 nel reportage sull'AMOA di Chicaco... o forse voi l'avete già visto?
Per quanto riguarda gli altri commenti ci limitiamo ad osservare che le critiche distruttive sono capaci di farle tutti (anzi, per fortuna questo non è vero: non tutti!), mentre il difficile è inventare qualcosa di nuovo, magari sbagliando e correggendosi, come cerchiamo di fare noi, che non ci reputiamo di certo perfetti.

Bene, questa volta avete "quasi" ragione: purtroppo il numero di dicembre, per una serie di disguidi, è uscito con un forte ritardo, per cui è giustificabile che siano arrivati pochi tagliandi utili per questo numero, che è stato chiuso poco dopo questa uscita, dandovi così solo una settimana di tempo. Vi ricordiamo i nostri due consigli preliminari: fate un pacco di fotocopie del tagliando (nella pagina qui a fianco), così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista; se avete dei problemi riguardo le fotografie, procuratevi una macchina fotografica (o un amico che ce l'abbia) con la quale sia possibile regolare il tempo d'esposizione, che deve essere, per motivi tecnici legati al video, 1/5 di secondo o un tempo più lungo (1/8, 1/4 e così via).

Ricordatevi infine di indirizzare i record a:

VG GAUNTLET (o SFIDA AI CAMPIONI) – VIDEOGIOCHI NEWS – C.SO P.TA ROMANA 1 – 20122 MILANO.

## COIN-OP: SFIDA AI CAMPIONI

Povera Capcom: sembra proprio che la sua terribile macchinetta (Rush & Crash) sia snobbata dai campioni, visto che nessuno se ne interessa.

A Solomon's Key invece la lotta si fa durissima e il nostro Maurizio comincia a sudare!

Altro gioco che promette bene è Bubble Bobble, che sicuramente raggiungerà dei punteggi stratosferici, mentre Momoko è ancora in naftalina.

Vi ricordiamo che questa sfida è stata pensata principalmente per dare la possibilità ai campioncini di tutta Italia di farsi un viaggetto gratis a Milano per conoscere i migliori campioni e farsi conoscere, con una bella intervista su VGnews, per cui cercate di non lasciarvi sfuggire l'occasione.

Come al solito potete vedere riassunto il tutto nell'apposito specchietto riassuntivo, al quale si aggiunge una classifica per i punteggi già arrivati. Vi

1UP 1906010 HIGH SCORE 1906010

BEST 5

| | SCORE | ROUND | NAME |
|---|---|---|---|
| 1ST | 1906010 | 49 | BB. |
| 2ND | 802150 | 30 | DAA |
| 3RD | 435620 | 14 | AAA |
| 4TH | 50000 | 32 | I.F |
| 5TH | 50000 | 28 | MTJ |

CREDIT

rammentiamo poi che lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida.

Infatti coloro che si piazzeranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione riceveranno un abbonamento annuale a Videogiochi News e avranno la possibilità di venire a Milano ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!

Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare in più videogiochi!), compilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO) il tagliando, che trovate nella pagina apposita, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nella seconda nell'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa foto per la mancanza dell'HI-SCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compaia la classifica generale).

Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizzati, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori.

In casi di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio. Per ogni controversia riguardo i tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

### P.S. PER I GESTORI

Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove avete effettuato il record è un luogo particolarmente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica dedicata alle interviste: ditelo al vostro gestore!

**VIDEOGIOCHI NEWS**

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Diego Biasi

CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
Luca Dossena, Stefano Brusasca, Giuseppe Porretti, Fabio D'Italia, Paolo Cardillo, Andrea Verona, Luca Mantegazza, Claudio Balzi

ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi

IMPAGINAZIONE
Anna Sirtori

FOTOGRAFIE
Maurizio Miccoli

**REDAZIONE**
BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

**DIVISIONE PUBBLICITÀ**
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 - Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I

**CONCESSIONARIA DI ROMA**
Francesca Juvara UNION MEDIA S.r.l.
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA
tel. (06) 8119803-4 - Telex 630206 UNION I

**UFFICIO ABBONAMENTI**
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 2000 - Frs 3.00
prezzo per l'estero L. 4000
numero arretrato L. 4000 - Frs 6.00

Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

**DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE**
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-680054-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ ITI
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

**CONSOCIATE ESTERE**
**U.S.A.:** GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
**U.K.:** GEJ Publisching Ltd. 18 Oxford Street, London wir iaj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248
**SPAGNA:**
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. 00/34/1/4579424
telex (052) 49371 ELOCE
**FOTOCOMPOSIZIONE** Bassoli
**STAMPA** LITHO 800
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

| NOME GIOCO | PUNTEGGIO | NOME SFIDANTE | PROV. | DATA |
|---|---|---|---|---|
| SOLOMON'S KEY | 9.115.734<br>4.721.000 | MARIO ROSSI<br>ORAZIO DI MAGLIE | PI<br>MI | 18-12-86<br>4-12-86 |
| BUBBLE BOBBLE | 1.906.010 | BIAGIO DANIGI | MI | 7-1-87 |

| Nome gioco | Punteggio minimo d'ammissione | Campione da sfidare | Termine d'invio dei record | Documentazione del record |
|---|---|---|---|---|
| Solomon's Key | 500.000 punti | Maurizio Miccoli | 31-1-1987 | Tagliando 2 foto del record 1 foto vostra |
| Rush & Crash (o Speed Rumbler) | 50.000 punti | Emanuele Bellini | 31-1-1987 | |
| Momoko | 200.000 punti | Luca Santorsola | 28-2-1987 | |
| Bubble Bobble | 200.000 punti | Luca Santorsola | 28-2-1987 | |

## A CASA: VG GAUNTLET

Vi ricordiamo il regolamento della sfida sui videogiochi da casa, in collaborazione con la Lago e la Mastertronic.

Coloro che vogliono parteciparvi devono documentare i loro record con due foto da allegare al tagliando che si può trovare nella apposita pagina (lo stesso che dovete utilizzare per la "SFIDA AI CAMPIONI": basta apporre una crocetta nella casellina "CASA"); in una foto dovrà essere ben visibile il punteggio, quando è possibile, nella classifica generale affiancato dal nome completo del concorrente, mentre l'altra deve documentare l'originalità del gioco stesso, presentando nome del gioco e della casa produttrice originale (no alle copie!).

Saranno ammessi alla sfida tutti i record effettuati entro il 31 marzo 1987 (farà fede il timbro postale) e comunque pervenuti a VG news non oltre il 10 aprile 1987.

I risultati finali saranno pubblicati sul numero di maggio di VG news, mentre i parziali verranno comunicati di mese in mese.

Per ogni gioco della sfida sarà stilata una classifica dei tre migliori punteggi.

Ad essi verranno riservati:

1° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news
1 gioco su cassetta LAGO
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC
2° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news
3° PUNTEGGIO:
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC o LAGO

Logicamente, anche per VG GAUNTLET per ogni controversia riguardo i tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

Eccovi quindi uno schema riassuntivo dei giochi interessanti alla sfida:

| NOME GIOCO | (importatore) | SISTEMA |
|---|---|---|
| STARQUAKE | (Jackson Soft in edicola) | CMB 64 |
| SANXION | (Mastertronic) | CBM 64 |
| DRAGON'S LAIR | (Mastertronic) | CBM 64 |
| TRILBLAZER | (Mastertronic) | CBM 64 |
| ANTIRIAD | (Lago) | SPECTRUM 48 |
| GALVAN | (Mastertronic) | SPECTRUM 48 |
| BREAK THRU | (Mastertronic) | SPECTRUM 48 |
| TRIZONS | (Jackson Soft in edicola) | C 16 |
| TRAILBLAZER | (Mastertronic) | C 16 |
| WINTER EVENTS | (Lago) | C 16 |
| TRAILBALZER | (Mastertronic) | ATARI 800 |
| S.W.A.T. | (Mastertronic) | ATARI 800 |
| DISC WARRIOR | (Jackson Soft in edicola) | MSX |
| CYBERUN | (Mastertronic) | MSX |
| GROG'S REVENGE | (Mastertronic) | MSX |

Inoltre, tra tutti i punteggi classificati, coloro che vanteranno la maggior "anzianità" in assoluto, cioè quelli con il timbro postale più vecchi, riceveranno:

1° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 1 personal computer EPSON HX 20

2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 1 joystick "M1-GUN" MASTERTRONIC

3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 2 giochi su cassetta MASTERTRONIC o LAGO

P.S. Vi ricordiamo ancora che il termine per l'invio dei record è stato prorogato al 31 marzo 1987 e che la documentazione completa di ogni record deve essere costituita da: TAGLIANDO, DUE FOTO del RECORD e UNA FOTO VOSTRA.

Sotto con i joystick, allora, se volete vedervi pubblicati su VG news!

## RECORDS' GALLERY

La nostra "galleria dei record" si sta gradatamente ampliando, tanto che abbiamo deciso di abbinarla con una classifica che elenchi tutti i record pervenutici, anche se non hanno trovato posto tutte le foto che li documentano nei quali duettano Stefano Brusasca di Torino, nostro nuovo redattore, e Roberto Picelli di Vicenza.

Vi ricordiamo che sono ammessi tutti i videogiochi, da casa o da bar: basta che la foto del record sia chiara e che magari sia accompagnata da una foto vostra, potreste ritrovarle pubblicate entrambe.

Una splendida maniera per pavoneggiarvi con i vostri amici!

| NOME GIOCO | PUNTEGGIO | NOME GIOCATORE |
|---|---|---|
| BREAK THRU | 349.800 | ROBERTO PICELLI |
| BUBBLE BOBBLE | 2.684.750 | LUCA SANTORSOLA |
| GET STAR | 1.627.890 | STEFANO BRUSASCA |
| HANG-ON (in piedi) | 35.389.330 | STEFANO BRUSASCA |
| IRON HORSE | 643.000 | ROBERTO PICELLI |
| ROAD RUNNER | 2.442.280 | STEFANO BRUSASCA |
| RYGAR | 1.813.630 | ROBERTO PICELLI |
| SLAP FIGHT | 476.340 | EMANUELE BELLINI |
| SOLOMON'S KEY | 9.115.734 | MARIO ROSSI |
| TROJAN | 548.850 | ROBERTO PICELLI |
| YIE AR KUNG FU | 9.999.900 | STEFANO BRUSASCA |

*NOTA BENE: Sono record TUTTI documentati da foto!*

# T A G L I A N D I

Questi sono i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a: VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO-MI

**VIDEO BAZAR**

*TESTO ANNUNCIO* ..........................................
..........................................
..........................................
..........................................
..........................................
*NOME* ..........................................
*INDIRIZZO* ..........................................
*TEL. (    )* ..........................................

**Vgn's Gare**

CASA ☐ FUORI ☐

*IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!*

NOME GIOCO ..........................................
PUNTEGGIO ..........................................
TEMPO IMPIEGATO ..........................................
N° QUADRO RAGGIUNTO ..........................................
VITE INIZIALI .................... VITE EXTRA ...........
LIVELLO DIFFICOLTÀ ..........................................
MARCA GIOCO ..........................................
SUPPORTO (VG CASA) ..........................................
COMPUTER (VG CASA) ..........................................
SALA GIOCHI (VG FUORI) ..........................................
NOME GIOCATORE ..........................................
VIA .................... CAP ...........
CITTÀ .................... PROV ...........
DATA DI NASCITA .................... TEL. ...........
NOTE ..........................................

**VENDO** Base Intellevision + 8 cartucce L. 150.000 e base Coleco + modulo turbo e 4 cartucce L. 150.000. Tutti e due a L. 250.000
Fabrizio Feci Via A. Romano, 11 - 00196 Roma Tel. (06) 393050 Orario Pasti.

**VENDO** Spectrum 48K plus + registratore + Joystick + 200 programmi + 3 libri + corpi tastiera a L. 350.000
Maurizio Pieretti Via Togliatti, 68 - 51018 Pieve a Nievole (Pistoia) Tel. (0572) 83642 Orario pomeriggio

**VENDO** Philips VG 8010 (MSX) + registratore + 2 joystick + 105 videogiochi + manuali in italiano; tutto in ottime condizioni. Prezzo L. 250.000
Falcioni Gionni Via Lucania 1 - 67051 Avezzano (AQ) Tel. (0863) 27625 Orario pomeriggio

**VENDO** Commodore 16 con registratore C = 1531, interfaccia joystick, 16 cassette, music master. Tutto a L. 150.000 tutto perfettamente funzionante.
Dino Cattaneo Via Del Commercio 136 - 16167 Genova (GE) Tel. (010) 336192 Orario 13.00-15.00

**VENDO** Commodore 128 con periferiche (Floppy, stampante, plotter) ed accessori (modem, speedoos plus, videodigitalizzatore, ecc.) più 400 dischetti ed altro.
Giuseppe Aloi Via Gelone 39 - 96100 Siracusa Tel. (0931) 62127 Orario 20-22

**VENDO** Commodore 64 + 2 manuali basic + manuale per l'applicazione della matematica sul 64, inoltre vendo 30 giochi bellissimi tutto questo ad un prezzo favoloso. A chi comprerà questa super offerta sarà fatto un bellissimo regalo.
Ivan Barbiero Via Albano 48 - 00179 ROMA Tel. 06/7894598 Orario 20.00

**VENDO** Atari 800 XL + floppy disck + registratore + vari giochi su disco e cassetta a sole 500.000 lire.
Tel. ore serali 011-889592
Gatti Davide

**CAMBIO** C16 con C64 + registratore, oltre al C16 do registratore, circa 120 giochi, tra cui olimpia, pole position, roller kong (e prog.)
Marco Castello Via Piave 26 - 14023 Cocconato ASTI Tel. (0141) 485267 Orario 6.15-9.15

**COMPRO** Giochi per la mia base ColecoVision nella zona SV-GE, e acquisto in contrassegno solo da negozi (preferirei pagare in conto corrente dopo il ricevimento madre listino).
Rimicci Andrea Via Delle Fornaci 12 - 17011 Albisola Capo (SV)

# INTERVISTA A UN PIRATA

**Tutti noi sappiamo cosa significhi essere un "pirata" di software e, attraverso le varie sigle (reperibili nelle schermate degli "hard-game") sappiamo dell'esistenza di questi "esseri misteriosi". Ma quanti di voi sanno perché si diventa pirata, come si "lavora" e cosa si prova ad essere considerati "fuori legge"? Scopriamolo insieme in questa intervista, realizzata grazie alla collaborazione del sempre valido Giuseppe Porretti.**

Ore 15: ho appena finito di parlare telefonicamente con D.N.S., 22 anni, esponente dell'ormai celeberrimo 2703 Gr. Mi è parso tranquillo, sicuro di sé, e felice di prestarsi ad una intervista che dovrebbe farci scoprire tutti i suoi segreti (ne ha rilasciata una il mese scorso ad una rivista francese). Dove incontrarci? La sua proposta non mi rende entusiasta, ma un bar del centro è un posto come un altro (ma chi paga la consumazione?).
Ore 18: sono seduto ad un tavolino da circa cinque minuti, e ancora non si vede nessuno. Ah, eccolo! I saluti, le presentazioni, e dopo una premeditata battuta su "come mai non indossi un cappuccio nero sulla testa", iniziamo la nostra intervista. VG news sfida un pirata!
LM: Come sei diventato pirata e perché?
DNS: Per hobby... e per guadagno!
LM: E quanto guadagni?
DNS: Non mi lamento. È come avere uno stipendio fisso.
LM: Ma non ti senti "fuorilegge"?
DNS: No, perché non c'è una legge.
LM: Ma alla tua età non aspiri a qualcosa di più costruttivo?
DNS: Ma siamo matti? Con quello che si guadagna!
LM: Perché non usi la tua abilità per programmare?
DNS: Perché ci vuole troppo tempo e si guadagna di meno.
LM: Visto che per te è solo una questione di soldi, se ti offrissero la stessa cifra per programmare?
DNS: Non credo, perché è più difficile, e poi, con i pirati in circolazione!!
LM: Cos'è per te un videogioco?
DNS: Un buon cinquantamila! (ride!)
LM: Ma lo trovi il tempo per giocare?
DNS: Molto raramente. E mi dispiace.
LM: A che cosa è dovuta la tua sigla?
DNS: All'iniziale del mio nome e di quello del mio socio, seguito da soft.
LM: Allora ci devi dire quanti componenti ci sono nella tua "organizzazione".
DNS: Beh, oltre a noi due ci sono i componenti degli altri gruppi, con cui abbiamo frequenti contatti.
LM: Ma non vi fate concorrenza?
DNS: Certo, ma non è mai fatta con cattiveria.
LM: Credevo che avresti risposto che rispetti il lavoro altrui. Andiamo avanti. Cosa usi e quanto tempo impieghi a sproteggere un programma?
DNS: In genere si usano vari monitor o cartucce in commercio, il tempo varia tra i venti e i trenta minuti.
LM: Se ti dovessero arrestare, come ti difenderesti?
DNS: Non mi pongo questa eventualità, e poi sarebbe una perdita di tempo per tutti, non trovi?
LM: A chi rivendi il software che copi?
DNS: In genere ai privati, ma abbiamo contatti anche con distributori e negozi.
LM: E penso sia inutile chiederti di fare nomi! Come ti procuri i programmi?
DNS: Direttamente dall'Inghilterra. È l'unico sistema valido.
LM: In caso di approvazione di un'eventuale legge sul copyright, denunceresti i tuoi compagni per denaro, visto che sembri abbastanza venale?
DNS: Tengo a precisare che per me i videogiochi rappresentano un lavoro (e quindi un guadagno) ma non arriverei mai a tanto.
LM: Vorrei sapere cosa pensi delle cassette-programmi che invadono le edicole.
DNS: Non posso fare altro che parlarne bene, visto che costituiscono la parte principale del nostro lavoro!!
LM: Come risolveresti il problema del software copiato?
DNS: Un metodo ci sarebbe: basterebbe che le cassette costassero meno, in modo da togliere ai pirati quei margini di guadagno che li spingono a lavorare.
LM: Ma non si fa prima ad eliminare i pirati?
DNS: È già più difficile, parola mia!
LM: Come spieghi che ci siano ancora ragazzi che si ostinano a comprare solo originali, se voi li offrite a meno?
DNS: Evidentemente è gente che ha soldi, e che preferisce una garanzia che noi non possiamo certo dare.

LM: Quindi i tentativi della Mastertronic di importare originali a prezzi non più proibitivi, si possono considerare validi?
DNS: Certo, l'iniziativa è valida, ma da quello che ho visto finora è a scapito della qualità. Quando potranno offrire programmi come World Games, Championship Wrestling e altri, a prezzi inferiori alle 5000 lire, allora potremo riparlarne.
LM: Un'ultima domanda: leggerai l'intervista sulle pagine di VG news?
DNS: Sicuramente. Perché non me ne mandi una copia?
LM: Volentieri, ma dove?
DNS: Hai ragione. Dammi il tuo indirizzo.
LM: E perché non mi dai il tuo?
DNS: Guarda che non c'è scritto "giocondo"!! (indica la fronte e ride come un matto)
LM: Come non detto. Grazie dell'intervista allora!
DNS: Figurati. Ciao ragazzi. A presto. (Si alza e se ne va)
GP: Non abbiamo dimenticato niente?
LM: Non credo, perché?
GP: Perché il conto dovremo pagarlo noi! (risata generale).
Grazie DNS!

**Luca Mantegazza**

Tranquilli ragazzi, sono sempre io, l'adventures — maniaco del computer e anche questo mese porto con me un'infinità di novità e di lettere piene di domande di tutti voi amanti del brivido e dell'imprevisto.
Vi ricordo ancora una volta di non avere alcuna remora o timore nello scrivere lettere indicando qualsiasi tipo di dubbio su un determinato gioco; nessuno è perfetto e soprattutto le incertezze che avete voi possono averle anche molti altri "amici dell'avventura". Quindi scrivete a più non posso. Ma ora basta con le chiacchiere e veniamo a noi.
Seppure iniziato da pochissimo, il 1987 ha già portato alcune nuove avventure da risolvere.
La Infocom (e chi se no?) ci propone la nuova MOONMIST, gioco a quattro livelli di un fascino incredibile. Sempre dalla Infocom ecco finalmente BALLYHOO annunciata da tempo e solo ora in circolazione, un'adventure ambientata nel mondo del circo.
TASS TIMES dell'ACTIVISION ambientata nel mondo punk fantascientifico di uno strano pianeta.
Infine BRIMSTONE della BRODERBUND, avventura testuale in tre dischi in tempo reale che si ambienta nel magico mondo delle principesse e degli incantesimi

## ERIK THE VIKING

Veniamo ora alla prima letterina di uno dei nostri lettori che riguarda l'adventure ERIK THE VIKING. Carlo Ambrosoli di Cuneo vuole sapere come superare l'ostacolo degli uomini cane (dogmen).
Bene, per prima cosa devi assolutamente trovare lo specchio e portarlo con te fino a che non incontrerai i temibili dogmen.
Quindi mostra loro lo specchio e il gioco è fatto.
Adesso però non dirmi che non sai dov'è situato l'oggetto della tua salvezza; cercalo con attenzione e siamo sicuri che lo troverai senza troppa fatica. Buona fortuna!

## VOODOO CASTLE

A quanto pare c'è ancora qualcuno che non sa come far rivivere il conte Cristo nella arcinota adventure di Scott Adams VOODOO CASTLE. Tale "incompetente" risponde al nome di Simone Pattocchi di Vigevano che ci chiede come si fa ad entrare nella spaccatura del muro.
La cosa, caro Simone, è effettivamente alquanto difficile, ma per dei veri avventurieri come noi non esistono problemi che tengano.
Corri subito a prendere la jubejube bag e agitala (WAVE BAG) in prossimità della fessura. Essa si allargherà e tu potrai passare indisturbato.

## THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Luciano Mazzucchelli di Milano ci scrive: Come faccio a svegliare l'uomo che deve darmi il numero per aprire la porta? La risposta è semplice. Devi far coincidere l'accensione delle luci sul bracciale che indossi con quelle sul soffitto del corridoio. Non era poi così complicato, no?

## RETURN TO EDEN

Chi ha da poco cominciato a dedicarsi alle famose adventures della LEVEL 9, seguendo i nostri consigli, avrà certamente notato che non si verifica mai il caso di una difficoltà di soluzione dipendente da delle "assurdità" del programmatore. Ma anche nelle migliori famiglie possono capitare delle pecore nere e così anche alla LEVEL 9 si è verificato il caso di un'avventura la cui soluzione rappresenta un problema più per una trovata infelice dell'ideatore che per un reale ostacolo.
È questo il caso di RETURN TO EDEN, un'adventure peraltro molto bella, ma "inquinata" da questo sopracitato particolare spiacevole.
Cosicché Paolo Auteri di Mantova ci scrive: "Sono desolato, ho provato in mille modi ad usare l'uovo di argilla che ho ricevuto dall'uccello della felicità, ma non riesco proprio a capire cosa devo farne. Aiutatemi, altrimenti divento pazzo."
Caro Paolo non hai tutti i torti: ecco infatti il tipico esempio di problema irrisolvibile con l'ingegno. Sappi che dovrai prendere l'uovo e portarlo nelle vicinanze di uno scoglio, quindi piantarlo in terra (sì, proprio come se fosse un seme) con il comando PLANT EGG. Stupido vero?

## LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

La prossima lettera che prendiamo in considerazione è attualissima e ci arriva da Fabrizio Schicchi di Pistoia che ci chiede come si può andare a Ovest nella jungla di LEATHER GODDESSES OF PHOBOS (una delle più recenti produzioni della nota casa americana Infocom).
Per prima cosa in quella direzione devi avere con te le foglie, la grata e un po' di ingegno. Ammesso che tu abbia le prime due cose, l'ingegno lo metto io: prendi la grata e appoggiala sopra il buco che trovi in terra poi ricopri il tutto con le foglie in modo da creare un vero e proprio trabocchetto. A questo punto fatti inseguire dalle piante carnivore che una volta giunte in "zona" precipiteranno nel buco.

## SEA BASE DELTA

Maurizio Covarri di Lugano vuole sapere come fare ad alzare il cannone nell'adventure SEA BASE DELTA. Come al solito devi possedere alcuni oggetti per risolvere i vari casi che ti si presentano e questi oggetti sono: il martello, i chiodi, l'asse di legno ed il barile.
A questo punto digita le parole MAKE SEESAW: otterrai una specie di altalena con la quale alzerai il cannone.

## I CONSIGLI DELL'ESPERTO

Ecco anche questo mese alcuni help "veloci" per tutti gli amici amanti delle adventures.

## SORCERER OF CLAYMOURGE CASTLE

Un rapido consiglio: non entrate nel castello con l'incantesimo del seme, bensì andate nel fossato, trattenete il respiro con il comando HOLD BREATH ed immergetevi nell'acqua nuotando (SWIM DOWN) fino a quando non troverete un asciugamano.
A questo punto digitate ancora SWIM DOWN e poi SWIM EAST e... sorpresa!

## MASQUERADE

Per trovare la parola d'ordine da dare al venditore di pop corn nel parco dovete trovare la cabina telefonica e rispondere alla chiamata che riceverete con la parola ZILCH.

## FARENHEIT 451

Se non riuscite ad entrare nel negozio di maschere provate a riscaldare il lucchetto con l'accendino.
Poi per cambiare la faccia sulla carta d'identità inserite quest'ultima nel buco accanto a voi e poi mettete il vostro viso nella maschera appesa al muro.

**a cura di Claudio Balzi**

# CHAMPIONSHIP WRESTLING

(U.S. GOLD per C64)

"È ora Hulk Hogan a prendere l'iniziativa con una leva al ginocchio, ma reagisce Mr.X con una testata allo stomaco e un calcio... nelle parti basse. Tentativo si schienamento da parte del gigante texano, ma con due dita negli occhi l'avversario si libera, lo prende per i capelli, unghiate al volto, gioco di corde, aggancio, volo d'angelo e... uno, due, tre! Schienato!" No, non state assistendo alla telecronaca di un incontro di wrestling, ma avete l'opportunità di essere voi i protagonisti. E non abbiate paura di prenderle, poiché il combattimento avviene solo a colpi di joystick! E se un pomeriggio decideste di intraprendere voi la carriera di cronista sportivo? Perché non iniziare da questo campionato di lotta? La Epyx non cessa mai di stupire e la sua ultima offerta nel settore videogames è di ottima fattura. Il nome?Se non l'avete ancora notato nella parte alta dello schermo è Championship Wrestling. Non fatevi assalire anzitempo dell'emozione: la sagra di Rock'n'Wrestle continuerà, ma... attenzione, qui si parla della Epyx! Dopo la presentazione, come di consueto sempre ben curata e accompagnata da un opportuno motivo musicale, il primo menù offre l'opportunità di scegliere tra tre opzioni: la pratica, il vero e proprio "championship's world" e la visualizzazione del top (infatti ad ogni "mossa" viene assegnato un punteggio). A questo punto entra in gioco la particolarità che rende ancor più unico questo videogame: la capacità di gestire un vero e proprio campionato. Se trovate otto amici disposti a ricomprarvi i joysticks (non che sia necessario smanettare, ma le sconfitte si riperquotono solo su di lui!) rischiando inoltre un reale spargimento di sangue nel vostro salotto qualora qualcuno commettesse qualche scorrettezza, invitateli! Infatti ognuno di loro può, o meglio deve, scegliere un avversario fra gli otto disponibili (ce ne sono per tutti i gusti, parola nostra!). Gli incontri saranno stabiliti casualmente dal computer, e... attenti all'eliminazione diretta! A questo punto arriva forse la parte più esaltante del gioco (dal punto di vista grafico-sonoro) che implica la comparsa dei nostri beniamini intenti, su un sottofondo musicale personalizzato, a fare smorfie e faccie "bestiali" aventi l'illusorio scopo di intimidazione, ma che assumono solo valore spettacolare. È inoltre possibile analizzare la scheda di ciascun wrestlatore (vai con gli italianizzamenti!) che comprende le caratteristiche strutturali e geofisiche. Il pubblico urla? Ma come è possibile? Hei, ma quello mi insulta! Cosa c'entra mia madre? Lo stupore iniziale si tramuta in un compiaciuto sorriso. C'è anche il pubblico che vi esalta e vi incita al "macello" totale! Mentre salite sul ring con il preciso intento di battervi vi accorgete che... non sapete combattere! Come sfruttare al meglio le venticinque mosse disponibili? A questo punto esce fuori un'altra importante caratteristica del gioco. Le mosse non vengono eseguite come in un qualsiasi altro gioco di arti marziali e vedremo come possa essere il contrario. Le venticinque mosse (il numero è stato ripetuto per maggior chiarezza), vengono eseguite tutte con un solo joystick e questo grazie al fatto che, ad esempio, un sollevamento per i capelli comporta la somma di tre impulsi diversi. Praticamente una buona mossa va "seguita" con il joystick. Provate ad esempio ad affiancare il vostro avversario, afferrarlo per il collo, tirarlo su con il joystick e, sempre mantenendolo verso l'alto premete il "fire". Che incredibile volo fuori dal ring! Lo studio e l'apprendimento di questi movimenti comporteranno, nelle prime partite, rovinose e ridicole sconfitte, come è successo al povero Luca, la cui prima esperienza si è tragicamente conclusa dopo pochi secondi. Ma presa la mano è facile fare qualcosa di buono, anche a livello spettacolare. È da notare che quando si parla di spettacolarità non si sta affatto scherzando, in quanto, già lo "sport" è di

natura affascinante, ma con questa incredibile versione computer è possibile fare tutti i numeri di Hulk Hogan e soci con una classe e una precisione veramente invidiabili. Più volte abbiamo sottolineato l'accuratissima grafica che riguarda, oltre che i nostri temerari con le loro smorfie e il ring, anche un pubblico definito in ogni minimo particolare pronto ad animarsi a seconda di quello che succede sul ring. Meritevole di nota e di tutto rispetto è il sonoro, che accompagna ogni singolo giocatore esaltandone inoltre la stessa figura (ascolate Manslayer!). A differenza inoltre di altri giochi basati sul contatto fisico e che richiedono un'alta risposta da parte del joystick (culminante il più delle volte con la distruzione dello stesso), bisogna rilevare in Championship Wrestling una corrispondenza in tempo reale fra azione-reazione, che permette di far eseguire al nostro combattente tutti i movimenti voluti senza rimetterci dita, mano, braccio e joystick (il più costoso). Questo comunque non vuol certo dire che sarà il computer a fare le mosse per voi, ma con un po' di allenamento (e un pizzico di fortuna) potrete certamente ottenere degli ottimi risultati e perché no, diventare anche voi Campioni del Mondo di Wrestling. Facile è inoltre la "lettura" del video digitale con i fatidici tre minuti (interminabili se, in vantaggio ai punti cercate di scappare dall'avversario), i nomi dei due sfidanti e le rispettive energie rimaste. È molto importante tenere d'occhio la "striscia rossa" della potenza per evitare alcune spiacevoli sorprese in caso di fatidici schienamenti. Dovendo dare un giudizio globale al gioco, raccomandiamo a tutti di dimenticare le precedenti due versioni della lotta americana in quanto questo nuovo Wrestling le ha già rese obsolete. Grande giocabilità e una certa difficoltà iniziale (supplibile con un po' di allenamento), costituiscono le basi del videogame, ma non sono da dimenticare grafica e realismo. Un amante della lotta non può certo non essere affascinato da

un videogioco simile, che entrerà presto nelle "softwareteche" di molti. Quindi, ribadendo il voto che ottenne due mesi fa (sempre in queste pagine) World Games, riconosciamo il giusto a Championship Wrestling, attribuendogli il consueto 10. Ma allora è un vizio della Epyx?

**Luca Mantegazza**
**Giuseppe Porretti**

# HOWARD THE DUCK

(ACTIVISION per C64)

Il papero venuto dallo spazio è ormai una star, grazie alla sua simpatia, al suo grande sigaro Avana e alla presenza nei migliori cinema italiani. A tale proposito è stato chiamato in causa dalla Activision a risolvere un altro intricato caso che è in combutta con l'omonimo film attualmente in proiezione. Il titolo completo di questa avventura è Howard the Duck-Adventure on Volcano Island. Tutti voi vi starete allora chiedendo: "Cosa ci fa un papero su un'isola deserta in compagnia (non certo piacevole!) di un vulcano sputafuoco? Howard è stato chiamato per salvare e riportare a casa due sfortunati amici (Beverly e Phil) catturati e tenuti prigionieri da un certo Dark Overlord in un vulcano. Paracadutato quindi sull'isola, il nostro eroe dovrà affrontare tutto solo i pericoli (e non sono pochi) che incontrerà nell'intero percorso che porta alla salvezza dei nostri due amici. Appena atterrati sull'isola e dopo aver chiuso il paracadute, ci impegneremo innanzitutto nella ricerca di uno zainetto "miracoloso" contenente tutte le cose indispensabili per la buona riuscita della nostra avventura. Troveremo innanzitutto un piccolo jet ad energia solare che ci permetterà di attraversare i corsi d'acqua; un Ultralight per raggiungere la vetta del vulcano; un Disintegratore Portatile definito comunque nelle stesse istruzioni una "piccola cosa" utile per fare amicizia (!!) con il Dark Overlord. Preso in spalla il nostro leggerissimo zaino, ci troveremo a seguire sentieri un po' nascosti e ad attraversare i vari corsi d'acqua presenti nell'isola. La potenza del nostro jet è alimentata a suon di "fire" che dovrà essere premuto in continuazione se non vogliamo essere sopraffatti dalla corrente. Disseminati in tutto il percorso ci sono delle tane di talpa... Ma cosa stiamo dicendo! Sono le tane dei Mutants, terribili omuncoli pronti a farvi le penne senza troppi scrupoli. Non disperate però, perché con una serie di calci e pugni che solo voi sapete rifilare, vi libererete dalle situazioni più difficili e intricate. Attenzione comunque, liberarvi degli avversari non è affatto facile, quindi evitate di fare l'eroe e, quando è necessario, datevela a gambe. Dopo un tortuoso percorso vi troverete in prossimità del Ponte che, per coloro che hanno scelto il livello "Novice" sigla la fine della prima parte della vostra avventura terrena. Ma non fatevi prendere dall'impazienza di attraversarlo, poiché lo scontro con qualche masso (rotolante lungo il ponte stesso) siglerebbe la fine di una delle vostre 255 vite. In caso la vostra scelta sia caduta su uno dei rimanenti livelli, dallo zainetto dovrete estrarre, oltre all'Ultralight Flyer un bel po' di fortuna poiché il proseguimento dell'avventura implicherà un evidente aumento di difficoltà. Non sarà infatti facile sfruttare i venti amazzonici presenti sull'isola e che vi dovranno portare sulla vetta del vulcano! Questo non farà certo piacere al Dark Overlord che potrebbe credere già aperta la stagione per la caccia alle papere (spaziali o no, la vostra natura non cambia!). Non pensiate comunque che i soli pericoli nel vulcano siano rappresentati da Overlord, poiché stalattiti cadenti (e le voragini da esse provocate) vi ridurrebbero sfruttabili solo per un morbido cuscino di piume (in pratica crepate!). Se siete arrivati fino a questo punto, non avete ancora idea di cosa vi aspetta! È Lui, il nero e multiforme Overlord! Ora non avete più alternative: lo scontro è diretto e si svolge a colpi di disintegratore. Tre scariche risulteranno mortali per il nemico del nostro pianeta, e, salvati i vostri due amici, non vi resta che lasciare l'isola dello sconfitto, e attendere i meritati onori! Noi il film non l'abbiamo ancora visto, ma se è come il videogioco, i cinema si riempiranno di videogiocatori accaniti, che sperano di sapere come si conclude l'avventura. Qualche consiglio? Usate quando necessita il tasto di pausa, poiché il gioco sembra interminabile. Non divincolatevi nell'attraversamento dei corsi d'acqua, cercate piuttosto di seguire le correnti con la maggior velocità possibile. Cercate inoltre di evitare attacchi simultanei di due o più Mutants, poiché avreste la meglio solo in un combattimento "one on one". Non siete ancora soddisfatti? La trama non vi ha affascinato abbastanza? A questo aggiungete allora una grafica sempre all'altezza della situazione, un sonoro rispettabilissimo, e avrete il quadro di uno tra i più accattivanti videogame fino ad oggi prodotti. E se per caso incontraste al supermercato o dal parrucchiere una papera col sigaro, saprete senza ombra di dubbio che si tratta di HOWARD, il salvatore della terra!

**Luca Mantegazza**
**Giuseppe Porretti**

## TOMAHAWK

Digital Integration per C64
Compatibilità: Atari
Prezzo: L. 19.900

TOMAHAWK è la simulazione di volo di un AM-64 A Advanced Attack Helicopter, meglio conosciuto come APACHE, l'elicottero da combattimento più sofisticato e aggressivo in dotazione all'Esercito degli Stati Uniti. La veridicità della simulazione è garantita dal fatto che la stessa casa costruttrice dell'elicottero, la McDonnel Douglas Helicopters, ha collaborato al disegno della strumentazione sul video, e che vari piloti hanno provato il prodotto confermandone la validità. All'inizio del gioco potete scegliere tra una varietà di missioni (voli di addestramento o vari tipi di combattimenti), di condizioni metereologiche (nuvoloso, foschia, temporali e visibilità chiara), di difficoltà generali (potenza delle forze nemiche) e se operare di giorno oppure di notte. La strumentazione comprende: indicatori di potenza dei motori, altimetro, velocità, contagiri, punteggio, munizioni a disposizione (razzi teleguidati, missili Hellfire e mitragliatrici), condizioni dei motori e dell'intero apparecchio e strumenti di puntamento. I comandi: usate il joystick per virare a destra e a sinistra, per alzarvi in volo (joystick in basso) e per scendere di quota (joystick in alto); tra i vari tasti ve ne sono alcuni che sovraintendono alla selezione delle armi, all'indicazione del prossimo obiettivo da colpire ed alla visualizzazione di una mappa su cui controllare la propria posizione e quella dei bersagli nemici. La grafica è vettoriale ma non ben definita, comunque se in una simulazione amate soprattutto il realismo delle situazioni, questo non potrebbe essere acquisto migliore. Più che esaurienti le istruzioni, benché scritte in inglese.

**Fabio D'Italia**

## X-29 FIGHTER MISSION

MIDAS per C64
Prezzo: L. 19.900

La simulazione di volo è una delle più antiche forme dell'arte videoludistica, l'abbiamo conosciuta attraverso le prime realizzazioni per ZX 81, ne abbiamo osservato il progresso e nel corso della sua evoluzione ci siamo cimentati in versioni riuscite e non, oppure in "presunte" versioni.
Quella che ci apprestiamo a recensire appartiene purtroppo all'ultima categoria menzionata: secondo i vetusti canoni della simulazione di volo, siamo a bordo di un caccia da guerra, un X-29, attraverso il cui pannello scorgiamo il paesaggio che stiamo sorvolando, un'immensa distesa verde con all'orizzonte il profilo delle montagne a movimentare un cielo azzurro, comunque non scevro di nuvole.
Il tutto ha un aspetto pacifico senonché vediamo stagliarsi all'orizzonte la sagoma tondeggiante di un ordigno indirizzato contro il nostro caccia e subito dopo distinguiamo nettamente i reattori posteriori di un mezzo volante nemico; a questo punto l'istinto ci comanda di scatenare il fuoco. Fin qui tutto OK, ma subito si scoprono i difetti: innanzitutto una simulazione di volo come questa dovrebbe avere due requisiti fondamentali che sono: l'efficacia della definizione grafica e la fedeltà della strumentazione. Se la prima caratteristica in X-29 merita la sufficienza, la seconda è inesistente, infatti il pannello comandi risulta essere solo uno strumento accessorio, un inutile addobbo che magari i programmatori pensavano potesse fare di un semplice tiro al bersaglio un

gioco del calibro di Ace of Aces. Una bussola giroscopica serve a ben poco se non si ha una meta da raggiungere con eventuale indicazione su cartina topografica, così come i tre stupidi indicatori dell'efficienza del computer di bordo che occupano inutilmente fin troppo spazio, sarebbero tranquillamente sostituibili con le tradizionali rappresentazioni stilizzate delle "vite" disponibili.
L'unico aspetto che merita la sufficienza è quello grafico con le buone riproduzioni di due diversi tipi di caccia, di un elicottero modello Cobra (quest'ultimo particolarmente riuscito), di radiofari, che sono i 10 obiettivi primari da distruggere dopodiché apparirà la base nemica anch'essa da tempestare di raffiche.
In definitiva FIGHTER MISSION si può definire un tiro al bersaglio "camuffato" da simulazione di volo, e lascia a desiderare anche come tiro al bersaglio.

**Paolo Cardillo**

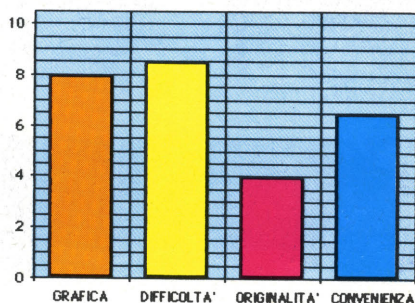
# IN a che gioco giochiamo?

## RUPERT AND THE ICE CASTLE

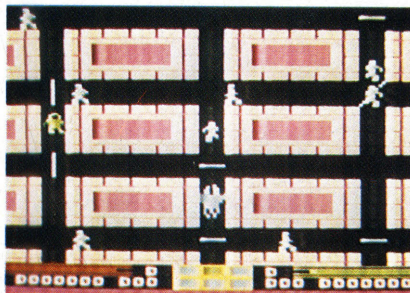
BUG-BYTE per Spectrum
Prezzo: L. 9.900

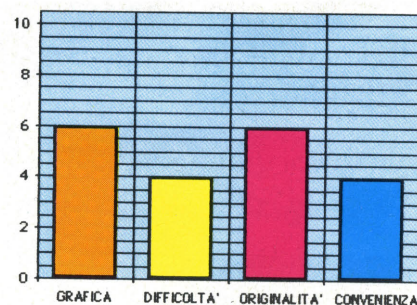
Almeno una volta nella vita ognuno di noi ha avuto la sfortuna di imbattersi in una sorellina di un amico e ne ha dovuto sopportare stoicamente la vivace irruenza; fortunatamente però nessuno fino ad ora aveva avuto a che fare con Jenny Frost (leggi Jenny Gelo), la terribile sorella di Jack, che per svagarsi ha la pessima abitudine di congelare gli amici del fratello. Ecco quindi che Jack si vede costretto a chiamare in aiuto il valoroso Rupert

che, armato di determinazione, coraggio e cappello di lana, inizia la sua avventura nel castello ghiacciato. Lo scopo del gioco è quello di scongelare con un caldo abbraccio gli amici che si incontrano nei vari schermi, stando contemporaneamente ben attenti a non rimanere a propria volta congelati dal gelido tocco dei vari nemici. Jenny infatti, non contenta della sua opera, ha pensato bene di disseminare per le stanze del castello vari oggetti apparentemente innoqui, ma che hanno la sgradita caratteristica di congelare tutto quello che toccano; così tra un salto e l'altro Rupert deve ben guardarsi dal non venir toccato dalle mortali palle lanciate da un pupazzone di neve, dalle stalattiti di ghiaccio che cadono dal soffitto, dai pattini e dagli slittini che sfrecciano sul pavimento o dai pupazzetti che saltellano fra una scala e l'altra, tutto onde evitare di perdere una delle pillole antigelo (da 3 a 8 a seconda del livello) unica barriera che lo preserva dal diventare un merluzzo della migliore tradizione Findus. Rupert and the Ice Castle è un tipico gioco di risalita: fa quindi parte di quella categoria di programmi inaugurata dall'ormai antico Donkey Kong, dove il successo è rappresentato dal raggiungimento di un oggetto posto nella parte superiore dello schermo, seguendo un percorso più o meno facile da capire ed evitando con precisi salti le varie insidie che ci separano dal suddetto oggetto. Anche inserendolo in questa precisa fascia Rupert and the I.C. non è un gioco che esalti molto, soprattutto per quanto riguarda i movimenti del nostro eroe, troppo poco precisi, cosa che spesso causa la prematura ibernazione dello sventurato. A scusare questo stato di cose viene il fatto che probabilmente questo programma è stato scritto con una particolare attenzione verso una fascia di utenti molto giovane, come stanno chiaramente a dimostrare le simpatiche frasette in rima poste nella zona superiore dello schermo: "Rupert scivola ma non deve cadere se Bingo libero vuole vedere".

**Andrea Verona**

## SUPERMAN

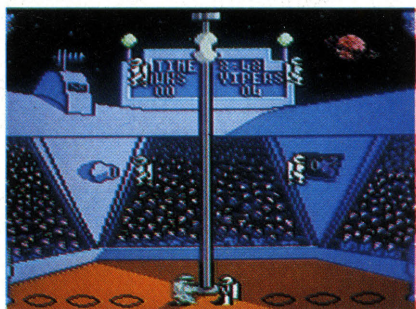
First Star Software per Spectrum
Compatibilità: C64 ed Amstrad
Prezzo: L. 19.900

"Tu hai visto il film, letto i fumetti, ora divertiti con il gioco!". Così esordisce la caleidoscopica copertina che tra l'altro promette: regole minime e massima giocabilità, suono e grafica sbalorditivi, controllo di un Superman gigante, animato sia da tastiera che

da joystick e così via. Tutto questo, unito al fatto che la cassetta porta il marchio della First Star Software e soprattutto le firme di due bravi programmatori come Fernando Herrera e Jim Nangano, lasciava ben sperare per un gioco che a nostro giudizio si è invece rivelato uno sgradito bluff. Passando infatti sopra al fatto che la grafica ed il suono sono tutt'altro che sbalorditivi (al limite può solo sbalordire il fatto che il suono non ci sia proprio) o che dell'uso del joystick non se ne parla nemmeno, certo non si può soprassedere sul fatto che alle poche regole, male e troppo baroccamente spiegate, non fa riscontro affatto la massima giocabilità tanto decantata. Lo scopo del gioco è quello di impedire a Darkseid, acerrimo nemico del nostro eroe in calzamaglia rossa e blu, di alimentare la popolazione del suo nascente regno con i terrorizzati quanto frastornati cittadini di Metropolis che, in preda ad amnesia collettiva, vagano alla ricerca di qualcuno che li aiuti e li governi. In questo senso Superman deve prestare la sua opera per porre rimedio a questa involontaria fuga dei suoi concittadini. La città in cui il gioco è ambientato è come già detto la famosa Metropolis, per l'occasione divisa in sei quartieri (cioè in sei schermi) ognuno separato dall'altro da una zona di combattimento nel quale il nostro uomo volante deve affrontare e vincere il confronto con Darkseid in una specie di battaglia aerea, pena l'impietoso ritorno nel quartiere di provenienza. In teoria o almeno secondo quello che è scritto nelle istruzioni, i pericoli e le situazioni dovrebbero essere ancora tanti e diversi, infatti l'uso dei raggi omega, dei deflettori, degli oggetti misteriosi, delle palle di fuoco o della kryptonite dovrebbero a questo punto dare una scossa di vita e di divertimento alla fin troppo tranquilla ricerca di uomini da parte di Superman, cosa che puntualmente non avviene. Infatti le sovraccitate situazioni non sono altro che altrettanti, per usare un termine ormai famigliare al gioco, bluff. Concludendo ci rimane solo una cosa da dire: con questo tipo di programmi la voglia di giocare ci va via, più veloce della Luce.

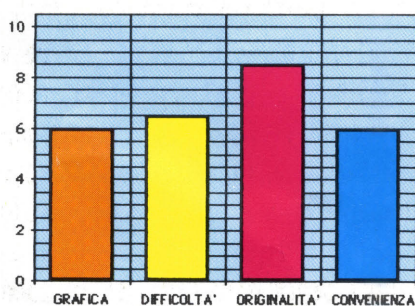
**Andrea Verona**

## HYPABALL

ODIN per C64
Prezzo: L. 19.900

In quest'ultimo periodo è nato un nuovo genere di videogames che sta occupando una buona fetta di mercato del software: gli "sport del futuro". A tale proposito, sulle orme di Rocketball e Xeno, la Odin ha presentato l'ultima sua creazione: Hypaball. Appena caricato il gioco vi troverete immersi negli spogliatoi della Hypa-dome, la superba arena dove hanno luogo questi futuristici incontri. Veniamo chiamati quindi a selezionare i giocatori che dovranno difendere il buon nome degli Hawks, contro l'arroganza dei loro sempre più irriducibili avversari, i Vipers, per la conquista del premio più ambito: la Odin Super Cup. Dai sotterranei, preceduti nell'a-

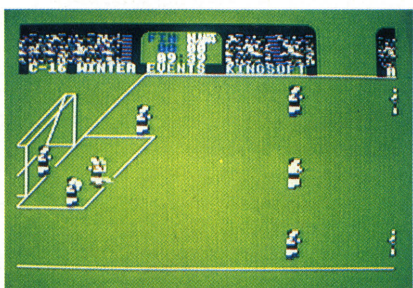
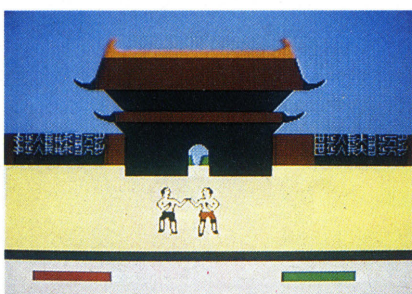
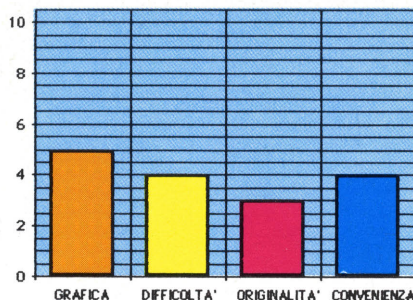
rena da un gruppo di Pon-Pon Girls, ci troveremo presto a contatto con il pubblico, accorso in massa per il grande evento. Il campo di gioco è diviso al centro da un pilastro che regge la porta mobile in cui si dovrà segnare. Questa porta, con lo stesso movimento del vostro ascensore di casa, andrà su e giù per l'intero schermo al fine di rendere più difficoltosa la segnatura. I nostri tre giocatori saranno chiamati a far la parte dei

leoni (almeno si spera!) nella zona di campo ad ognuno di loro destinata. I dieci minuti di partita non permettono tuttavia alla squadra in vantaggio di operare la solita e snervante "melina", poiché l'unica regola dell'intero gioco è quella appunto di non poter mantenere il possesso della palla per più di due secondi e mezzo: in caso contrario verrebbe battuto un penalty a nostro sfavore. È possibile usufruire inoltre dell'opportunità di far rimbalzare la palla contro le pareti, sfruttando la precisione dei rimbalzi. Non dimenticate poi, che i particolari sulla parti-

ta saranno riportati su "The Echo" il giornale sportivo, postero dell'attuale Gazzetta dello Sport. Così com'è il gioco non potrebbe certo soddisfare i palati più esigenti in quanto, seppur l'idea è indubbiamente buona, non è altrettanto supportata da un buon videogioco. La grafica, dopo tutto quello a cui ci ha abituato il nostro CBM 64 lascia a desiderare, e alcune finezze come le Pon-Pon Girls e la scelta dei propri giocatori non possono certo bilanciare una scarsa cura nella fattura del gioco. La giocabilità è abbastanza buona, con movimenti facili da realizzare. Tutto sommato il gioco in sé non è male, anche se ormai il software attualmente sul mercato farebbe diventare la nostra palla bianca... rossa di vergogna.

**Luca Mantegazza**
**Giuseppe Porretti**

## SPORTS 4

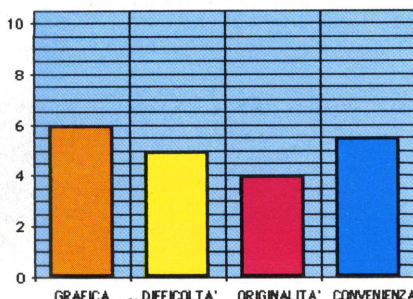
ANCO Per C16
Prezzo: L. 19.900

"Sports four = quattro giochi. Una cassetta con quattro giochi = 19.900 lire. Quindi mi conviene!". Se qualche povero incoscente tra voi ha già avuto la malaugurata idea di fare questo ragionamento, non può che trovare un certo conforto e dividere la propria delusione con il sottoscritto nelle righe che seguono. Il videogame è targato Anco, e ricalca (o cerca di farlo!) in maniera molto vaga quattro discipline sportive: il calcio, la boxe thailandese, e due corse a percorso, rispettivamente con motoscafo e canoa. Certo, la prima impressione è che si tratti di titoli promettenti, e anche la confezione ricalca questa prerogativa, ma è tale la scadente qualità dei programmi e la poca accuratezza di preparazione, che l'acquisto di questa presunta "compilation" è certo un cattivo affare. Non siamo assetati di software sempre ai massimi livelli, ma abbiamo constatato di persona che il C16 qualche cosa di buono è in grado di farla e non capiamo

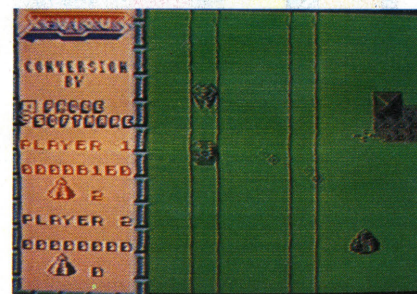
# IN a che gioco giochiamo?

questa ostinazione ad offrire giochi mediocri. Se guardando le foto (specialmente del calcio) avete la più piccola intenzione di smentirmi, aspettate ancora poche righe. La corsa con il motoscafo è incredibilmente semplice: dovete infatti passare attraverso un circuito di boe aumentando e diminuendo la velocità a seconda dei casi. La corsa con le canoe ha forse l'unico difetto nella sua semplicità, ed è probabilmente il miglior gioco della cassetta. Discorso a parte merita la "coppa europea". A parte una presentazione che non consente di caricare il gioco vero e proprio (forse difetto solo della mia versione?!), la grafica è sufficientemente curata, ma il dover usare un solo giocatore mentre gli altri sono ipnotizzati nello schermo non mi pare onorevole! E poi, se lasciate che il computer faccia il suo gioco, lo vedrete correre da una parte all'altra del campo (procurandovi ripetuti calci d'angolo!), colpire ripetutamente i pali, scartare il proprio portiere, e perfino segnare autoreti! Ho visto cose simili solo quando mio fratello ha tirato i primi calci, ma qui si esagera! Forse sono maligno, ma non siete tentati anche voi da un calcio graficamente dotato e da una boxe thailandese che dovrebbe richiamare quella del fratello maggiore C64? Ai compratori l'ardua sentenza!

**Luca Mantegazza**

## SPACE 2

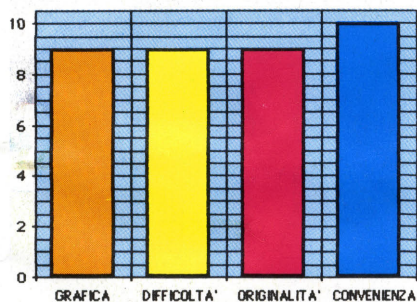
MIDAS per C16
Prezzo: L. 19.900

Presentare uno spaziale è ormai una prerogativa di ogni software house, e se continuassero a migliorarsi tra loro, questo sarebbe sicuramente un capolavoro! La cassetta si può considerare come in offerta (avete presente i supermercati?) poiché portate via due... "novità" e ne pagate una sola (ad un prezzo per noi sempre troppo alto). No, nell'insieme la "doppia compilation" non è un errore (specialmente il secondo gioco) ma qualche piccola innovazione al contenuto della cassetta è il primo requisito perché possa sperare in una buona vendita e in un buon gradimento da parte nostra. Nel primo dei due videogame vi trovate infatti ad indossare le vesti di una goffa astronave che deve distruggere orde di alieni incredibilmente brutti (originale, non è vero?) prestando attenzione al carburante e ad un time che vi inabiliterà la doppia "bocca di fuoco" per alcuni secondi. L'unico piccolo pregio è che i vostri "avversari" cambiano, ma non basta certo! Ben più giocabile il secondo "spatial game", con una astronave a tre stadi orizzontali che deve avventurarsi in misteriose caverne fino a compiere un non meglio definito scopo. Il tutto con la possibilità di staccare i tre stadi al fine di passare in insenature troppe strette senza un fatale scontro. Buona la grafica di quest'ultimo ma, ahimé, deludente la giocabilità e le emozioni. Se non avete uno spaziale in casa allora potreste, con un grande sforzo, comprare questo SPACE 2, ma in caso contrario... I suoni non sono certo il massimo offerto dalla macchina, e neppure l'originalità o la giocabilità decretano un punto a favore del "già giocato". Se avessimo 19900 lire da spendere ci compreremmo certo qualcosa di meglio, anche se il gioco non è certo da classificare tra i "bad-twenty". Mah, riprovaci Midas, il mondo può sorriderti ancora!

**Luca Mantegazza**
**Giuseppe Porretti**

## XEVIOUS

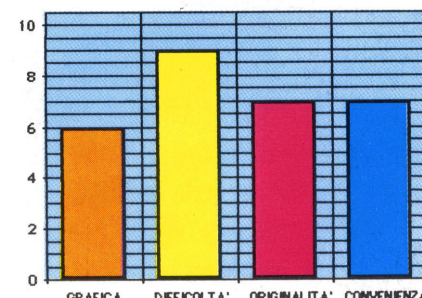
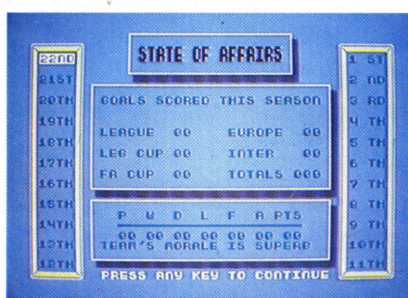
U.S. GOLD per Spectrum 48K
Compatibilità: C64 ed Amstrad
Prezzo: L. 19.900

Quando un gioco da bar compie il suo primo anno di vita diventa generalmente un vecchio gioco e viene presto sostituito da una nuova produzione, a meno che non possegga quelle doti, quasi magiche, che lo elevino al rango di classic coin-op. Xevious è senz'altro riuscito a fregiarsi di questo alloro, meritando così una vita più lunga come arcade e una seconda giovinezza nella CPU dello Spectrum. Lasciando da parte le motivazioni altamente umanitarie descritte nella suggestiva presentazione, lo scopo del gioco è quello di avanzare sul suolo nemico con la nostra potente navicella Solvalu nel tentativo di raggiungere e distruggere la nave madre andoriana.
Come in ogni gioco di fantascienza che si rispetti i nemici sono numerosi, di vario tipo ed instancabili. Ma Xevious presenta una peculiarità che, insieme ad una grafica meravigliosa che più per forza che per amore viene meno nella versione per Spectrum, ha contribuito al suo successo come coin-op. Infatti diversamente da arcade altrettanto belli e famosi, come Defender e Phoenix, allo schermo di per sé originale per il suo movimento verticale, in sostituzione del più tradizionale orizzontale, si aggiunge anche la doppia difficoltà di dover distruggere sia mezzi volanti con missili per così dire aria-aria, sia postazioni sul suolo con bombe aria-terra. Il primo gruppo di nemici è quindi composto da astronavi, diverse tra loro non solo per fattura ma anche per movimento, dai tradizionali e quasi pacifici dischi volanti fino ai temibili caccia spaziali; mentre il secondo, quello terrestre per intenderci, annovera fra le sue file sia gruppi di postazioni contraeree, che pericolosissime squadre di mezzi mobili di terra e di

mare. Tenendo conto delle difficoltà sopraccitate, la dotazione di navette all'inizio del gioco è stata portata dalle 3 standard a 5, ma nonostante questa sovrabbondanza è probabile che per un buon numero di partite non sarete in grado di avanzare di molto, considerando che sovente si porrà fra voi e la tanto agognata meta un nemico così temibile che non avevamo ancora avuto il coraggio di citare: lo specchio assassino. Quest'ultimo ha la cattiva abitudine di riunirsi in branchi che travolgono e distruggono tutto ciò che incontrano sul loro cammino, concedendo oltre tutto spazi minimi per la fuga. Come di norma, anche in XEVIOUS c'è la possibilità di scegliere come dirigere il proprio mezzo (tastiera, Kempston, Sinclair o cursori) e se giocare da soli o con un amico alternandovi sullo schermo. Se la Namco ha prodotto un ottimo programma, la U.S. Gold non è stata da meno arricchendo la confezione con due simpatici regali, un poster e una spilla, due ciliegine perfette per una buonissima torta.

**Andrea Verona**

## FOOTBALLERS OF THE YEAR

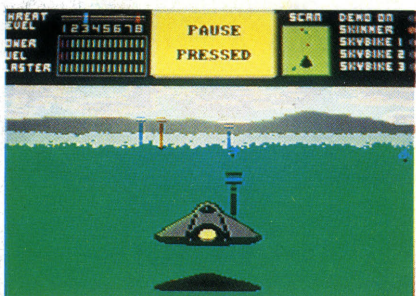
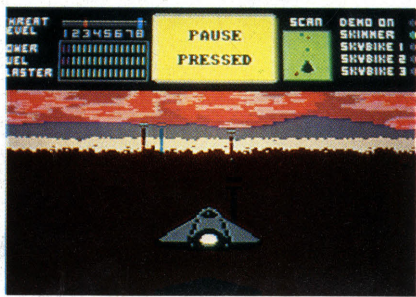
Addictive per C64
Prezzo: L. 19.900

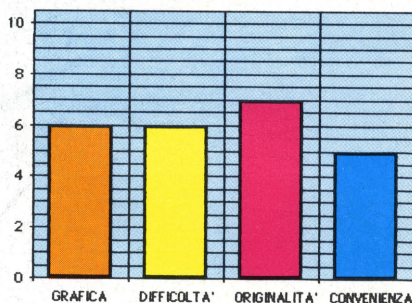
Ecco un gioco che, o entusiasmerà, o sarà sgradito al grande pubblico di computerofili; si tratta infatti di una simulazione del campionato di calcio inglese con una caratteristica tanto originale quanto azzardata: non siete né il presidente, né l'allenatore della squadra, bensì siete proprio il giocatore e non avrete il dovere di giocare per la vostra squadra, ma dovrete tentare in tutti i modi di venire eletto il calciatore dell'anno da un'apposita giuria di esperti.
Quindi lo scopo del gioco sarà quello di segnare tantissimi goal sia in campionato che nelle varie coppe a cui la vostra squadra parteciperà di volta in volta. Potrete disporre di schede goal che dovranno essere da voi acquistate durante l'arco del campionato per poter giocare tutte le partite non restando così mai escluso e potrete inoltre disporre di alcune cartelle di imprevisti che potranno essere piacevoli (una vincita alla lotteria) o sgraditi (una multa, un infortunio).
FOOTBALLERS OF THE YEAR è prettamente un gioco di simulazione, ma contiene anche una piccola parte di gioco realmente giocato per mezzo del joystick, durante la quale voi potrete tirare in porta cercando di segnare al portiere avversario.
Forse non all'altezza del più famoso Football Manager, FOOTBALLER OF THE YEAR rimane sempre un validissimo esempio di simulazione sportiva e piace soprattutto per la grande comprensibilità di tutte le sue parti.

**Claudio Balzi**

# IN a che gioco giochiamo?

## SKY RUNNER

Cascade per C64
Compatibilità: Atari, Spectrum
Prezzo: L. 19.900

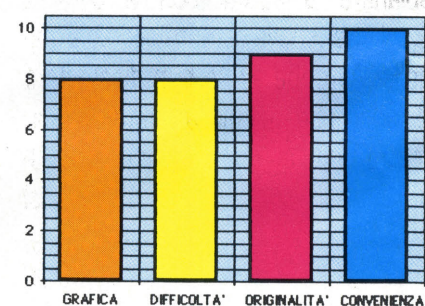
Distruggere gli Alieni che infestano l'universo sta diventando un compito sempre più complicato, estenuante, pericoloso, frustrante, insomma: uno sporco lavoro! Tant'è che in questo gioco verrete pagati per farlo. Non per niente impersonerete il comandante della RUNNER SQUAD, una élite di mercenari dello spazio disposti a tutto pur di trarne un sostanzioso

profitto; accadrà così che gli oggetti colpiti non frutteranno un valore in PUNTI bensì in DOLLARI: non c'è male, eh? La vostra missione sarà di ripulire il pianeta boscoso NAIBMOLOC-VEGA 3 da una banda organizzata di trafficanti di SKY, una potentissima droga ricavata dagli alberi; per questo vengono chiamati SKY RUNNERS! All'inizio del gioco disponete di una somma di 50.000 $ da investire per l'eliminazione dei trafficanti e dei loro materiali. L'impresa si articolerà in tre fasi, con otto livelli di difficoltà (THREAT LEVEL). Dapprima sorvolerete i boschi di Naibmoloc con l'astronave PLANETARY SKIMMER, alla ricerca di un certo numero di torri d'avvistamento nemiche da distruggere, evitando le palle di fuoco, nonché naturalmente la collisione con esse. La veduta dello scenario è in soggettiva, con l'astronave al centro dello schermo che ci volta le spalle ed il paesaggio boscoso che "ci viene contro" con un ottimo scrolling. Raggiunta la somma (il punteggio) di 56.000 $, potrete portare sulla superficie la prima delle tre SKY BIKERS (moto a cuscinetto d'aria) che la vostra nave contiene nella stiva. Quindi proseguirete la caccia inseguendo a velocità folle (ma regolabile) i motociclisti avversari in fuga. Fate attenzione agli alberi, a non farvi speronare dai nemici e a non colpire i vostri alleati (colorati di giallo come voi) che talvolta vedrete correre in coppia con uno Sky Runner. Sempre in corsa con la moto, dovrete infine distruggere le enormi cataste di droga (SKY MARVESTERS) con la tremenda energia dei vostri PULSE BLASTER. Va detto che le vostre risorse energetiche (fuel, laser e pulse blaster) sono limitate e che per rifornirvi basterà che diate appuntamento alla vostra astronave. Buono il concetto del gioco, deludente la sua concretizzazione; tuttavia dategli un occhiata dal vostro negoziante.

**Fabio D'Italia**

## GAUNTLET

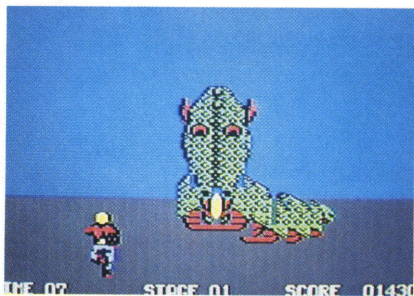
U.S. GOLD per C64
Compatibilità: Amstrad, Spectrum, Amiga, IBM, MSX, Atari
Prezzo: L. 19.900

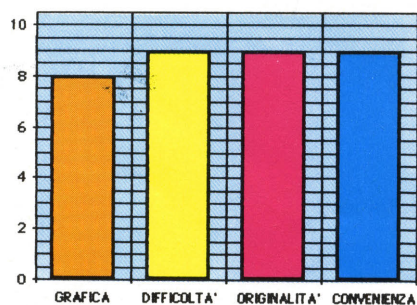
Il Bene e il Male: due concetti relativi il cui divario appare nettissimo in Gauntlet; da una parte quattro impavidi moschettieri della libertà in un'amalgama in cui sono concentrate doti come forza, scaltrezza e magia. Dall'altra, un'atmosfera densa di orrore introduce alla conoscenza di ripugnanti entità il cui effluvio è intriso di un cupo senso di trapasso spirituale: sono loro, i rappresentanti del Male. I nostri quattro eroi rispondono ai nomi di Thor, il guerriero, Thyra, la valchiria, Merlino, il mago, e Questor, l'elfo e sono tutti determinatissimi quando si addentrano nelle celle sotterranee in cui si sono stabiliti i Malefici. Sfortunatamente, un avverso incantesimo (si chiama Commodore 64 e ha solo due porte per i joysticks) ha voluto che al massimo due esponenti del dynamic quartet potessero fare ingresso nelle celle segrete, così si deve optare per uno o al massimo

due rappresentati del Bene, i quali poi si insinueranno nei meandri del castello infestato dalle creature maligne. Le segrete constano di un'ambientazione tipo Apshai con veduta dall'alto. In esse i prescelti si vedranno assaltare da orde di vari tipi di "presenze" emergenti da alcuni generatori che però, se centrati ad esempio dall'ascia di Thor o dalla spada di Thyra, non partoriranno più nemici. Si parano davanti ai nostri eroi i Fantasmi, che tenteranno di danneggiarli con la loro consistenza ectoplasmatica, i Grunts dotati di micidiali mazze, i Demoni che vomitano globi di fuoco, i Lobbers che scagliano massi dalla parabola precisissima, i Maghi che appaiono ad intermittenza avendo il dono dell'invisibilità e infine Lei, se ne avverte la presenza, c'è un brivido subitaneo e un oscuro sentore: è la Morte, è alla ricerca di vittime a cui sottrarre energia vitale, solo la Magia può allontanarla. I Maligni possono essere eliminati o "sparando" loro o ingaggiando un corpo a corpo (ideale per il prestante Thor), finché non si trova l'uscita che porta al livello successivo o ad un livello indicato. Fortunatamente all'interno delle segrete si reperiscono oggetti utili: pozioni magiche che infondono nuova energia, che conferiscono la capacità del pié veloce Achille o una temporanea invulnerabilità, tesori, passaggi segreti, chiavi etc. Sì, tutto questo è Gauntlet; è azione, frenesia, paura, esaltazione, è... aderenza al gioco da bar (se escludiamo il particolare che non si può giocare in 4). La grafica è buona, il numero di stanze notevole; in definitiva la più bella avventura dinamica dai tempi di Dungeons & Dragons...

**Paolo Cardillo**

## SPACE HARRIER

Elite per C64
Compatibilità: C16, Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 19.900

Se siete giocatori rotti a quasi tutte le esperienze e avete combattuto contro le più strane forme di vita aliene sui pianeti più inospitali della galassia e con le armi più sofisticate, vi manca solo di giocare a SPACE HARRIER per poter dire di avere veramente visto e fatto tutto nella vita! Anche il protagonista è un tipo che diceva di averne viste di tutti i colori durante le sue solitarie scorribande nello spazio in cerca di lavoro quale soldato di ventura. Così, quando gli fu offerto di ripulire il pianeta DRAGON da una assortita marmaglia di alieni (scopo del gioco) in cambio di un misero centinaio di crediti, accettò senza riserve scherzandoci sopra: "Vado, disintegro e torno!" Povero illuso; ancora non sapeva con quali COSE avrebbe

avuto a che fare questa volta, in quale INCUBO stesse per immergersi! Catapultato a velocità folle nel mondo meraviglioso e assurdo di DRAGON, ne avrebbe percorso per esteso tutte le provincie: MOOT, GEEZA, AMAR, CEICIEL, IDA, REVI, MINEA e decine di altre ancora; e presto avrebbe dovuto affrontare gli esseri che le infestavano e di cui avrebbe dovuto evitare le violente manifestazioni offensive: le ASTRONAVI, il TRIO DI TRIFOGLI, le MASCHERE di PIETRA, i ROBOT GUERRIERI, i FUNGHI SALTELLANTI, i DRAGHI a DUE TESTE, gli ELEFANTI CICLOPI... numerosi ostacoli si sarebbero frapposti tra lui e loro: alberi, cespugli, totem, monoliti, torri, enormi macigni e figure geometriche solide sospese a un palmo da terra... Non sarebbe stato facile, a quella velocità, evitare una collisione se non si fosse potuto difendere e spianare la strada con la SMART GUN che teneva sempre con sé a tracolla. Avrebbe avuto ben dieci vite a disposizione, ma gli sarebbero bastate? Presto, impugnate il joystick e unitevi a lui nell'impresa, prima che ci si butti da solo: ne avrà bisogno!

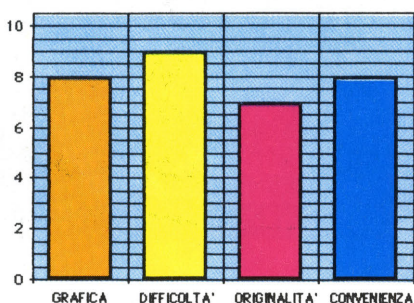
**Fabio D'Italia**

## TERRA CRESTA

Imagine per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 19.900

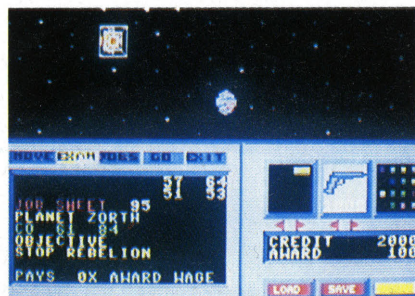
L'idea che un'astronave, per amplificare la propria potenza distruttiva, potesse unirsi meccanicamente con un veicolo avente le stesse capacità, è il concetto che la Nichibutsu, per la gioia di chi nutriva complessi di inferiorità nei confronti degli alieni nemici che erano sempre in maggior numero, introdusse per prima, cinque o sei anni fa, nel gioco da bar MOON CRESTA. A questo modello, si sono ispirate altre ditte, tra cui la Namco con i celebri GALAGA e GAPLUS. Con questo nuovo TERRA CRESTA, la stessa Nichibutsu ha rielaborato il concetto di propria invenzione, pur adeguandosi ai gusti odierni per quel che riguarda il filone "spaziale". Ne è quindi risultato un gioco che esteriormente si presenta come una delle tante imitazioni di XEVIOUS, il favorito nel suo genere, ma è dotato anche di una certa personalità. Scopo del gioco è distruggere coi laser della vostra astronave le installazioni belliche (terrestri e sottomarine) e gli oggetti volanti che stanno sul vostro percorso e vi bersagliano con incessanti e precisi attacchi a colpi di torpedo. Lo scenario — visto dall'alto — vi mostrerà, man mano che proseguirete, foreste, laghetti, deserti, crateri e oceano, nonché gli accampamenti, gli acquedotti, gli aeroporti e gli enormi complessi industriali degli Alieni. La lista dei nemici è molto lunga e comprende, tra l'altro, dinosauri lanciafiamme che avanzano pesantemente tra le radure, lunghi missili teleguidati scomponibili e delle croci sbalzate sul terreno che impediscono ai laser di arrivare sulle torrette di contraerea. Durante il tragitto, come preannun-

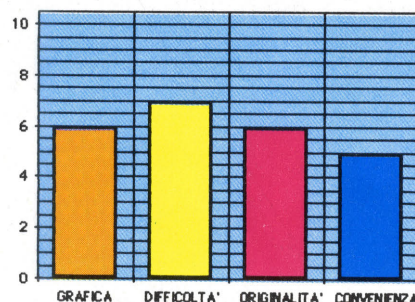
# IN a che gioco giochiamo?

ciato, avrete modo di potenziare il fuoco e il raggio di tiro dell'astronave recuperando e agganciando, uno per volta, altri quattro componenti che si trovano chiusi dentro bunker contrassegnati (da due a cinque, per l'appunto). Sparate sui numeri indicati quando inizieranno a lampeggiare in vostra prossimità: il componente uscirà allo scoperto. Ad aggancio riuscito — ma sarà dura! — potrete disporre il "convoglio" nella speciale formazione d'attacco, premendo la barra spaziatrice. Potrete così sparare barriere di fuoco, raggi omnidirezionali ed altre cose del genere. Mettendo insieme i cinque "pezzi", invece, l'astronave subirà una spettacolare mutazione che la porterà infine a diventare la TERRA CRESTA! E se fin qui non siete ancora andati in coma, preparatevi: nuove insidie e nuovi scenari vi attendono!
In definitiva, TERRA CRESTA è un gioco abbastanza impressionante e dannatamente impegnativo. La conversione da arcade a giocomputer è perfettamente riuscita.

**Fabio D'Italia**

## STAR SOLDIER

Quicksilva per C64
Prezzo: L. 19.900

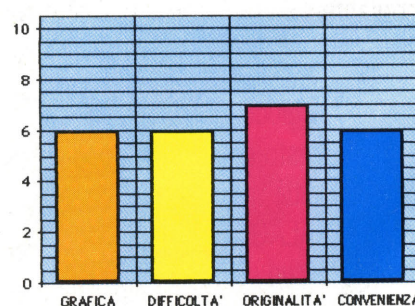
Affetto da bramosia di denaro uno star soldier è pronto ad affrontare ogni sorta di missione, cimentarsi con ogni tipo di nemico, purché la ricompensa appaghi le sue aspettative di lucro. È un tipo alla Han Solo per intenderci, avido, ma alla fine con un cuore d'oro. Nel nostro gioco il caro mercenario, godendo dei suddetti requisiti, sonda attentamente la situazione: sceglie una missione in cui si possano incamerare verdoni, consapevole di doverne sborsare qualcuno per l'equipaggiamento. Non per niente il pannello comandi della sua astronave è così disposto: la metà superiore consente di osservare lo spazio esterno costellato di astri e pianeti; la metà inferiore è invece il vero e proprio computer che propone la casistica dei compensi rapportati a ciò che si vuole spendere per le armi, offre la possibilità di munire la propria cintura di bombe a mano, riserve di energia etc. La prima cosa da fare è quindi armarsi, in seguito si deve scegliere la missione selezionando l'opzione "computer". A questo punto ogni singolo pianeta che appare nello schermo in alto può essere esaminato puntandolo con un mirino: le sue caratteristiche (coordinate, tipo di missione

da affrontare su di esso e così via) vengono immediatamente evidenziate sul display. Fin qui il gioco non difetta di originalità, ma purtroppo, una volta selezionato un pianeta, vi si atterra e lo scenario muta e a questo punto l'originalità scade: si profila la solita trama alla Rambo, Commando, Ikari Warriors etc. Come al solito il nostro eroe è circondato da una moltitudine di nemici intenti a farlo fuori, durante il percorso si imbatte in oggetti utili come crediti, scudi protettivi, riserve di energia e così via. L'omino può far uso di granate, esplosivi che abbattono delle mura che si incontrano lungo il percorso, bombe, in pratica tutto ciò che era stato selezionato per la sua cintura, ma la sostanza non cambia. Il gioco ricalca schemi la cui adozione si perde nella notte dei tempi. Inoltre l'azione è lenta e la noia prende spesso il sopravvento sul fiducioso giocatore, la grafica raggiunge la sufficienza, ma il sonoro non eccelle. È il classico gioco che promette bene e alla fine provoca un'accidia pseudopetrarchesca.

**Paolo Cardillo**

## CAMELOT WARRIORS

ARIOLASOFT per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 19.900

Camelot, mitica dimora di re Artù, che ospitava attorno alla Tavola Rotonda i suoi più fidi cavalieri, ha ora partorito un nuovo eroe, già in competizione con i più acclamati Lancillotto e Parsifal nel compiere ardite imprese in cui poter far sfoggio del proprio valore e magari procacciarsi ulteriore benevolenza presso il sovrano. Eccolo il novello, armato solo di una spada e rivestito di lamiera; si avventura in quattro zone che ne mettono a dura prova la resistenza fisica; trattasi di una foresta, un lago, delle caverne e del mitico maniero reale: il castello di Camelot. Causa una improvvisa distorsione spazio-temporale sono reperibili nelle quattro zone altrettanti oggetti che altro non sono che simboli della vita quotidiana del 20° secolo e a cui sono stati affibiati nomi pittoreschi: il-fuoco-che-non-brucia (lampadina), lo specchio della saggezza (monitor); l'elisir della vita (lattina di Coca-Cola) e la-voce-dall'altro-mondo (telefono). In tetre ambientazioni il nostro eroe erge la sua arma per lacerare le membra di malefici volatili

rapaci, misteriosi esseri sferici, oppure, trasformato in uno zompettante batrace saltella per superare insidiosi pesci e meduse negli abissi del lago. A mutarne le sembianze è stato Aznaht, druido della foresta, dopo che il cavaliere si è impossessato del fuoco-che-non-brucia; e questa è solo una delle tante sorprese del gioco poiché ogni oggetto portato davanti ad un rispettivo personaggio-chiave produce imprevedibili effetti che mutano le condizioni di gioco. Ci sono nuovi particolari che però non vogliamo rivelarvi per non togliervi il gusto della scoperta. Piuttosto è doveroso un commento: Camelot Warriors è un classico, con un protagonista alla ricerca di oggetti da incamerare che generano nuove situazioni. La dinamica è anch'essa tipica, con una sorta di fusione tra successione di schermi e scrolling. La grafica è un po' scarna, ma efficace, nel senso che ogni personaggio è immediatamente individuabile; Camelot Warriors non è però banale, ha veri spunti di originalità, ci è piaciuto il fatto che l'omino dovesse combattere con un'arma ben salda nelle mani e non dovesse scagliare il solito ordigno contundente. Le vere pecche sono forse riscontrabili nella bassa difficoltà e nel numero non eccessivo di schermi, per cui lo si finisce dopo poche partite: è un progetto riuscito a metà, la trama dovrebbe essere ampliata e il livello di difficoltà alzato. Solo questo, e sarebbe un ottimo gioco.

**Paolo Cardillo**

## LA FINE DI SOLOMON'S KEY

Mancavano un paio di giorni a Natale e nella redazione di VGnews il nostro Maurizio Miccoli se ne stava tranquillamente adagiato sulla sua comoda poltrona quando arrivò la posta giornaliera: dopo qualche istante un urlo disumano squarciò l'aria e il nostro caporedattore si accasciò per terra ripetendo frasi incomprensibili, in mezzo alle quali si captava solo un "non è possibile..."

Colpevoli di questo "tentato campionicidio" erano tre foto e un tagliando, sul quale campeggiava in bella evidenza un punteggio apocalittico: 9.115.734 punti a Solomon's Key!

Scherzi a parte, la sorpresa di Maurizio è stata veramente grande perché aveva smesso di giocare a Solomon's Key dai primi di dicembre, quando gli era capitata la disavventura narrata nel numero scorso di VGnews (finito il ROUND 44 con un trucco, si era ripresentato il medesimo quadro) e allora, con una partita quasi perfetta, aveva totalizzato "solo" 6.600.000 punti circa.

Il fatto è che il bravissimo Mario Rossi di Pisa è riuscito a terminare il gioco in maniera normale, arrivando sino al libro centrale dell'ultimo round e colpendolo con la bacchetta magica del nostro omino, ottenendo così tutta una serie di bonus, come potete vedere da una delle foto che ci ha inviato, pubblicata qui accanto.

Oltre al solito "REST BONUS" in base al bonus rimasto, c'è un misterioso "CLEAR BONUS", che varia da 300.000 ai 500.000 punti (più qualche "spicciolo", 3 o 4 punticini) e che dipende da un fattore che non è ancora stato bene individuato (nemmeno da Mario, che abbiamo sentito per telefono), un bonus di 100.000 punti per ogni omino rimasto (nel caso della foto 10!) un bunus di 100.000 punti per ogni quadro supplementare superato (il numero massimo pare sia 7) ed infine un bonus di 10.000 punti per ogni angioletto catturato (indicati con FAIRY).

Il tutto fa, nel caso del record di Mario, qualcosa come 2.700.000 punti, o poco meno!

Probabilmente, a leggere queste cifre qualcuno di voi rimarrà strabiliato, come del resto è capitato al pur bravissimo Roberto Picelli (vedi la rubrica dedicata ai record) che ci ha detto che anche a Vicenza hanno finito il gioco, ma sono a quote molto più basse (intorno ai 5 milioni).

Vi diamo quindi qualche ulteriore notizia su questo gioco: i quadri supplementari corrispondono alle ROOM 3-4, 5-7, 6-7, 7-3, 8-7, 9-7 e 10-1 e si ottengono (ve lo ricordiamo) "incantando" con un colpo di bacchetta le chiavi dei quadri che li precedono (cioè 3-3, 5-6, ecc.)

Ci sono inoltre 4 EXTRA LIFE, uno visibile (al ROUND 37) e tre nascosti, un bonus da 1.000.000 (ROUND 43), due da 500.000, sette da 200.000 e otto da 100.000 punti, per un totale già di 4.200.000 punti.

Vi viene l'acquolina in bocca a leggere di tanti punti?

Allora non vi resta che continuare con la caccia ai tesori!

## ASTEROIDS, QUANDO CONTA LA RESISTENZA

Successo inesauribile per un gioco che dopo anni di dominio in sala giochi è ancora in grado di richiamare le monetine dei più incalliti giocatori di Paperboy o Solomon's Key. Chi pensava che Asteroids fosse ormai morto si sbaglia: migliaia di esemplari sono ancora in circolazione, soprattutto nelle sale giochi di provincia, e fanno la felicità dei patiti di rocce spaziali.

Il gioco lo conoscono tutti: attraverso i pulsanti si pilota una navicella spaziale triangolare che deve distruggere plotoni di meteoriti che sfrecciano tutto intorno.

Astronavi aliene fanno la loro periodica comparsa, piccole e grandi, ed è bene distruggerle subito perché i loro colpi sono mortali.

Gli aneddoti sulle leggendarie partite dei campioni statunitensi sono molti: maratone di 50 ore consecutive di gioco, punteggi astronomici, partite collettive a squadre. Il segreto di Asteroids è la strategia.

Un volta acquisita la tecnica, è solo una questione di resistenza davanti al video.

Le strategie di gioco concordano su un fatto: è meglio attendere il passaggio delle astronavi per abbatterle, piuttosto che darsi da fare per distruggere quadri su quadri di asteroidi. Bisogna lasciare sul campo un paio di asteroidi piccoli, dopo aver distrutto i blocchi grossi.

A questo punto è difficile attendere il passaggio delle astronavi senza rischiare di essere colpiti dalle rocce galattiche.

Quando un UFO fa la sua comparsa, bisogna sparare immediatamente una salva di colpi.

Le astronavi non sparano subito, aspettano un paio di secondi. Con una raffica ben indirizzata si abbatte qualsiasi tipo di astronave. Ogni 10000 punti si ottiene un cannoncino come bonus, e applicando la tecnica dell'imboscata agli UFO, è facile accumulare decine di astronavi omaggio.

A questo punto, è solo una questione di resistenza!

La tecnica di fuoco del "two-fingers", adottata per la prima volta dai campioni americani, è senz'altro la più adatta allo schema di gioco di Asteroids.

Si tratta di usare coordinandoli i tasti di rotazione e di fuoco in modo da ruotare l'astronave mentre viene sparata la raffica di colpi.

In questo modo aumenta il raggio d'azione del cannone, con una maggiore probabilità di colpire i bersagli mobili e quindi una maggiore efficacia.

Se poi si usa anche il pulsante di thrust in coordinamento con i precedenti durante le azioni di fuoco, si può sfuggire meglio ai colpi sparati dalle astronavi.

Il thrust è utile anche per realizzare la tecnica del "passaggio continuo": l'astronave viene fatta correre orizzontalmente in continuazione uscendo dallo schermo da destra per rientrare da sinistra.

È un trucco eccellente per sfuggire ai colpi nemici.

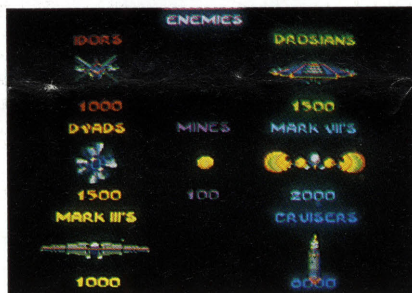
**Diego Biasi**

# OUT
## a che gioco giochiamo?

"Immagini realizzate da RGB Computer Graphics - Milano con software LUMENA".

fuori

## NIGHT STOCKER
(Bally Sente 1986)

Tanti ce ne sono stati di videogiochi in cui bisognava essere dei veri e propri assi della guida, su percorsi che andavano dalla formula uno a semplici tragitti accidentati; non di meno, videogiochi per tiratori scelti, con l'uso di pistole, fucili e persino balestre; ma finora nessuno aveva mai pensato di abbinare i due generi. Ecco però che la Bally Sente ha rimediato a questa mancanza, peccando però questa volta, un po' nella grafica: infatti i comandi di NIGHT STOCKER sono semplicemente un volante (senza marce né acceleratore) e una pistola. Sullo schermo, in alto, compaiono vari dati utili al giocatore: iniziando da sinistra abbiamo il punteggio, la distanza dal forte finale. L'energia della macchina (shields) e i colpi a disposizione, che dovremo usare con molta parsimonia.
Scopo del gioco è distruggere i nostri antagonisti che si incontrano durante il percorso, scansare o eliminare con un colpo appropriato le mine vaganti, raccogliere i vari cristalli molto utili, anzi indispensabili, per continuare a giocare e far saltare in aria la base finale. Spieghiamo comunque tutto: abbiamo una macchina gialla (compare soltanto il cruscotto e la parte anteriore) che viaggia a una velocità stabile su un terreno per la verità non molto accidentato, salvo qualche cratere qua e là che ricorda paesaggi lunari.
Appena inizia la partita, compariranno subito alcune astronavi di svariate forme e sul terreno troveremo sparse in punti cruciali molte mine che tolgono energia alla macchina e, per fortuna, anche vari cristalli, che si possono catturare solo con un apposito congegno energetico posto davanti alla macchina. Se i cristalli sono verdi ci attribuiscono 10 colpi, se blu (compaiono dall'ottavo schermo) 50 colpi e se rossi ci ridaranno l'energia eventualmente persa dalla nostra macchina. Attenzione però: se il congegno verrà colpito, per tutto quello schermo non potremo più raccogliere nessun cristallo, risultando così più difficile arrivare sino alla base finale. Giunti poi al 1° fortino compariranno

da esso dei robot dalle sembianze vagamente umane, i quali, se saranno uccisi senza che la nostra macchina venga colpita, ci daranno un bonus variabile da 10.000 a 80.000 punti (il numero degli omini aumenta di una unità dopo ogni schermo, iniziando da nove). Gli schermi seguenti sono simili al primo, logicamente con qualche difficoltà in più e con astronavi sempre più agguerrite. Terminiamo con l'elenco dei nostri avversari: IDORS (delle specie di insetti), DYADS MARK III'S, SMARTES, DROSIANS, MARK VII'S, ZARK e NUKES (astronavi), SPEDEERS e BOUNGERS (palle rimbalzanti) e GAZERS (occhi), e come abbiamo detto prima innumerevoli mine.
Teoricamente questo coin-op sarebbe da giocare da soli, anche se come abbiamo visto alla New York Game, si tende a farlo in due sfalsando così i record e l'effettiva abilità del videogiocatore di un certo livello, capace di giocare e difendersi senza aiuto alcuno.

**Luca Dossena**

## ARM WRESTLING
(Nintendo 1986)

Ed ecco quello che potremmo definire il seguito di Punch Out: "ARM WRESTLING", nel quale il ragazzo dai capelli verdi si cimenta in incontri, per la verità non molto regolamentari, di braccio di ferro. Il nostro primo avversario, il baffuto Texas Mac, ci viene annunciato a voce e sullo schermo superiore con una scheda presentativa; a proposito, anche qui come in Punch Out gli schermi sono due: in quello superiore abbiamo alcune informazioni, quali il nostro punteggio, il top della giornata, il tempo di gara, il record di abbattimento del nostro avversario, la già citata scheda di presentazione, lo "status power" e un enigmatico omino, in alto a sinistra, che sarà l'elemento chiave dei bonus stages. Una deliziosa ragazza bionda dà il via all'incontro avvertendoci di non muoverci prima del via, pena la vittoria automatica dell'avversario dopo il secondo anticipo. Una volta iniziato l'incontro dobbiamo muovere velocemente la leva verso sinistra per piegare il braccio del Texano; in certi momenti vedremo poi il nostro avversario al contrattacco, nel quale caso dovremo essere lesti a muovere la leva verso destra, bloccandone l'azione offensiva; vedremo allora comparire alcuni punti esclamativi, che dovremo cancellare non tanto schiacciando il pulsante, come da istruzioni che compaiono sul video (Tap button!), cosa poco efficace, ma, alzando ripetutamente e velocemente il joystick: faremo così illuminare le lettere della scritta POWER e quando la parola sarà completamente illuminata potremo usufruire di alcuni secondi per effettuare una martellante azione offensiva, indispensabile per la vittoria finale. Nel caso non fossimo riusciti ad effettuare velocemente il colpo difensivo dovremo contrastare l'azione avver-

saria con un movimento sinistra-destra dobbiamo altresì ricordarci di non perdere tempo prezioso, dato che l'incontro può durare al massimo un minuto, al termine del quale subiremo inevitabilmente la sconfitta. Una volta riusciti ad eliminare Texas Mac, dovremo affrontare Kabuki, un ciccione orientale che richiederà un po' più di impegno. Successivamente avremo di fronte l'uomo mascherato, che cercherà di metterci ulteriormente in difficoltà dandoci delle testate, che però potremo neutralizzare con un preciso movimento a sinistra, dopodiché potremo immediatamente usufruire del Power. Una volta arrivati a un pelo dalla vittoria e aver schivato un'ennesima craniata, dovremo levare la maschera all'avversario, schiacciando ripetutamente il pulsante e vedremo un volto ben noto ai fans Nintendo.
Affronteremo poi Alice e Ape III, la coppia formata da una ragazza e dal suo robot (!?) che cercherà di eliminarci usando anche il braccio sinistro, cosa che dovremo impedire utilizzando il solito colpo a destra; anche qui, giunti quasi al limite dell'atterramento dovremo prendere una calamita con un preciso colpo a destra; abbiamo due tentativi a disposizione, falliti i quali il robot la utilizzerà per far crollare il nostro braccio. Al termine di questo incontro affronteremo l'ultimo e più temibile avversario: Frankie Jr., il cui nome è tutto un programma; occorre la massima velocità nel contraccolpo e quando saremo in vantaggio Frankie bloccherà l'azione del gioco (Wait) per alcuni istanti, e a sua discrezione deciderà se effettuare il contraccolpo o sputare fuori una fiammata che ci abbrustolirà se non saremo veloci a schivarla; esiste comunque un sistema per sapere in anticipo quale sara la mossa decisa dal mostro: scopritelo! Dopo questo quadro vedremo gli avversari ripresentarsi con diverso ordine e maggiore potenza d'azione.

**Stefano Brusasca**

# JACKSON SOFT MAIL SERVICE

**Il nostro servizio di vendita per corrispondenza in collaborazione con la Lago snc sta rapidamente decollando: questo mese potete scegliere tra più di 200 titoli con tutte le ultime novità, che potrete ricevere comodamente a casa vostra. Come fare? Basta scegliere tra i giochi in catalogo, compilare l'apposito modulo, spedirlo alla Jackson, e in pochi giorni vi arriverà un pacchetto dalla Lago, che pagherete in contrassegno.**

| COD. | TITOLO GIOCO | PRODUTTORE | M. | S. | TIPO DI COMPUTER |
|---|---|---|---|---|---|
| **L. 5.000** | | | | | |
| 0358 | AARDVARK | BUG-BYTE | SI | CS | C16 |
| 0419 | CAPT' N KIDD | BUG-BYTE | SI | CS | AM4 |
| 0356 | CHICKEN CHASE | BUG-BYTE | SI | CS | A80 MSX |
| 0334 | CRYSTAL RAIDER | MASTERTRONIC | NO | CS | A 80 |
| 0486 | DESPATCH RIDER | MASTERTRONIC | NO | CS | A80 |
| 0523 | DIAGON | BUG-BYTE | NO | CS | C16 |
| 0524 | DROID ONE | BUG-BYTE | NO | CS | C16 |
| 0465 | FALCON PATROL II | BUG-BYTE | NO | CS | C64 |
| 0485 | GUN LAW | MASTERTRONIC | NO | CS | A80 |
| 0529 | HOODOO VOODOO | BUG-BYTE | NO | CS | C64 |
| 0504 | HYPERBOWL | MASTERTRONIC | NO | CS | S48 |
| 0525 | JAILBREAK | BUG-BYTE | NO | CS | C16 |
| 0526 | LEAPER | BUG-BYTE | NO | CS | C16 |
| 0367 | MASTERCHESS | MASTERTRONIC | NO | CS | A 80, C16, C64 |
| 0028 | MOLECULE MAN | MASTERTRONIC | NO | CS | A 80 AM4, MSX S48 |
| 0031 | NONTERRAQUEDS | MASTERTRONIC | NO | CS | AM4, S48 |
| 0357 | OLÈ | BUG-BYTE | SI | CS | MSX |
| 0528 | OLLO | BUG-BYTE | NO | CS | C64 |
| 0488 | POWERBALL | MASTERTRONIC | NO | CS | C16 |
| 0415 | PROSPECTOR PETE | MASTERTRONIC | NO | CS | C16 |
| 0124 | RUPERT AND THE ICE CASTLE | BUG-BYTE | SI | CS | C64, S48 |
| 0044 | SKY RANGER | MASTERTRONIC | NO | CS | S48 |
| 0527 | SOLO | BUG-BYTE | NO | CS | C16 |
| 0343 | SPECTIPEDE | MASTERTRONIC | NO | CS | C16 |
| 0344 | SQUIRM | MASTERTRONIC | NO | NS | C16 |
| 0037 | STORM | MASTERTRONIC | NO | CS | AM4 MSX S48 |
| 0013 | VIDEO POKER | MASTERTRONIC | NO | CS | C16, C64 MSX |
| 0289 | ZOOT | BUG-BYTE | SI | CS | MSX |
| **L. 7.500** | | | | | |
| 0226 | SKYFOX | ARIOLASOFT | SI | CS | AM4 C16 S48 |
| 0426 | AIRLINE | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0223 | ARCHON II | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0239 | AXIS ASSASSIN | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0479 | BANDITS AT ZERO | N.A.D. | NO | CS | C16 |
| 0234 | BATALYX | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0235 | BUG BLITZ | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0238 | D-BUG | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0254 | DAM BUSTERS | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0431 | EARTHQUAKE | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0424 | ELECTRIC STARFISH | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0348 | FLASH GORDON | M.A.D. | NO | CS | C64 |
| 0434 | GALACTIC AMPIRE | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0433 | GALACTIC TRADER | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0230 | HARD HAT MACK | ARIOLASOFT | SI | CS | A80 AM4 C64 |
| 0429 | LUNAR LANDER | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0359 | MANUALE IN ITALIANO 30 GRAPHIC | LAGO | SI | L | C28 |
| 0231 | ONE ON ONE | ARIOLASOFT | SI | CS | A80 C64 S48 |
| 0236 | PANZADROME | ARIOLASOFT | SI | CS | AM4 S48 |
| 0225 | SCARABEUS | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0499 | SHADOWFIRE TUNER | BEYOND | NO | CS | S48 |
| 0475 | SLAMBALL | AMERICANA | NO | CS | C64 |
| 0398 | SPACE 2 | MIDAS | NO | CS | C16 |
| 0430 | STAR FLITE | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0227 | STARSHIP ANDROMEDA | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0425 | THE CURSE OF CROWLEY MANOR | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0237 | THINK! | ARIOLASOFT | SI | CS | AM4 S48 |
| 0428 | TREASURE QUEST | PRISM LEISURE | NO | CS | A80 |
| 0233 | WILD WEST | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0224 | WIZARD | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0397 | X-29 FIGHTER MISSION | MIDAS | NO | CS | C64 |
| **L. 11.900** | | | | | |
| 0491 | ESCAPE FROM DOOMWORLD | RED RAT | NO | CS | A80 |
| 0490 | SPACE GUNNER | RED RAT | NO | CS | A80 |
| **L. 14.900** | | | | | |
| 0242 | ARCHON | ARIOLASOFT | SI | CS | A80 C64 S48 |
| 0243 | M.U.L.E. | ARIOLASOFT | SI | CS | A80 C64 |
| 0361 | MANUALE IN ITALIANO VIZAWRITE | LAGO | SI | L | C28 |
| 0241 | MUSIC CONSTRUCTION SET | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0350 | PIGS IN SPACE | MASTERTRONIC | NO | D | C64 |
| 0228 | TOUCH DOWN FOOTBALL | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| **L. 18.000** | | | | | |
| 0272 | 1942 | ÉLITE | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0395 | 1943 ONE YEAR AFTER | AMERICA ACTION | NO | CS | C64 |
| 0123 | 30 GAMES | ARQUES PRESS | NO | CS | C64 S49 |
| 0411 | 5-STARS GAMES | BEAU-jolly | NO | CS | C16 MSX |
| 0277 | ACROJET | U.S. GOLD | NO | CS | C64 S48 |
| 0202 | ALLEY KAT | HEWSON | NO | CS | C64 |
| 0369 | AMERICA'S CUP | U.S. GOLD | NO | CS | AM4 C64 |
| 0245 | ASSUALT MACHINE | NEXUS | SI | CS | C64 |
| 0318 | AVENGER | GREMLIN | NO | CS | AM4 C64 MSX S48 |
| 0349 | BARZOOKA BILL | MELBOURNE HOUSE | NO | CS | C64 |
| 0252 | BEYOND FORBIDDEN FOREST | U.S. GOLD | SI | CS | C64 |
| 0501 | BIG NAMES BONANZA | U.S. GOLD | NO | CS | C64 |
| 0440 | BLOOD' N' QUTS | AMERICAN ACTION | NO | CS | C64 |
| 0370 | BOBBY BEARING | THE EDGE | NO | CS | C64 |
| 0098 | BOUNDER | GREMLIN | NO | CS | C16 S48 |
| 0249 | BREAKTHRU | U.S. GOLD | SI | CS | C64 S48 |
| 0482 | BULLDOG | GREMLIN | NO | CS | C64 |
| 0391 | CAMELOT WARRIORS | ARIOLASOFT | NO | CS | C64 |
| 0119 | COMMANDO | ELITE | NO | CS | C16 C64 |
| 0375 | COMPUTER HITS VOL. 3 | BEAU-JOLLY | NO | CS | C16 MSX |
| 0251 | CRYSTAL CASTLES | U.S. GOLD | NO | CS | C64 |
| 0277 | CYBERUN | ULTIMATE | NO | CS | MSX |
| 0254 | DAM BUSTERS | PRISM LEISURE | NO | CS | MSX |
| 0500 | DANTE' S INFERNO | BEYOND | NO | CS | C64 |
| 0355 | DEFCOM | QUICKSILVA | SI | CS | C64 |
| 0412 | DESOLATOR | GREMIN | NO | CS | MSX |
| 0376 | DOMAIN OF THE UNDEAD | RED RAT | NO | CS | A80 |
| 0483 | DONKEY KONG | OCEAN | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0110 | DRAGON'S LAIR | SOFTW. PROJECT | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0498 | DRAGON'S LAIR II | SOFTW. PROJECTS | NO | CS | C64 |
| 0502 | FIGHTING WARRIORS | MELBOURNE HOUSE | NO | CS | C64 |
| 0417 | FOOTBALLER OF THE YEAR | GREMLIN | NO | CS | MSX S48 |
| 0481 | FUTURE KNIGHT | GREMLIN | NO | CS | C64 MSX S48 |
| 0325 | FUZZBALL! | AACKOSOFT | SI | CS | MSX |
| 0307 | GALVAN | IMAGINE | NO | CS | A4 C64 S48 |
| 0250 | GAUNTLET | U.S. GOLD | NO | CS | C64 S48 |
| 0462 | GIFT PACK | PRISM LEISURE | NO | CS | C16 C64 |
| 0240 | GOLF CONSTRUCTION SET | ARIOLASOFT | SI | CS | C64 |
| 0351 | GOONIES | U.S. GOLD | NO | CS | A80 S48 |
| 0104 | GROG'S REVENGE | U.S. GOLD | SI | CS | MSX |
| 0388 | HEAD ALIGNMENT KIT | AACKOSOFT | SI | CS | MSX |
| 0394 | HEARTLAND | ODIN | NO | CS | C64 |
| 0259 | HIGHLANDER | OCEAN | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0347 | HIT PACK | ELITE | NO | CS | C16 C64 S48 |
| 0253 | HOT WHEELS | U.S. GOLD | NO | CS | C64 |
| 0393 | HOWARD THE DUCK | ACTIVISION | NO | CS | C64 |
| 0392 | HYPABALL | ODIN | NO | CS | C64 |
| 0274 | INFILTRATOR | U.S. GOLD | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0477 | ISLAND DAPER | BEYOND | SI | CS | C64 |
| 0345 | JUDGE DREDD | MELBOURNE HOUSE | NO | CS | C64 |
| 0410 | KONAMI'S COIN-OP HITS | IMAGIHE | NO | CS | C64 S48 |
| 0449 | LABYRINTH | ACTIVISION | NO | CS | C64 |
| 0378 | LAZER HAWK | RED RAT | NO | CS | A80 |
| 0081 | LEADERBOARD | U.S. GOLD | NO | CS | A80 C64 |
| 0292 | LEADERBOARD TOURNAMENT | U.S GOLD | NO | CS | C64 |
| 0493 | LEADREBOARD TOURNAMENT | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0416 | LEGEND OF KAGE | IMAGINE | NO | CS | S48 |
| 0295 | LEGIONS OF DEATH | LOTHLORIEN | NO | CS | C64 |
| 0414 | MAGICIAN COURSE | GREMLIN | NO | CS | C16 |
| 0360 | MANUALE IN ITALIANO VIZASTAR | LAGO | SI | L | C28 |
| 0452 | MASTER OF UNIVERSE | U.S. GOLD | NO | CS | S48 |
| 0244 | MATRIX/LASER ZONE | ARIOLASOFT | SI | CS | C16 |
| 0326 | MEANING OF LIFE | AACKPSOFT | SI | CS | MSX |
| 0125 | MISSION OMEGA | MIND GAMES | SI | CS | AM4 C64 S48 |
| 0329 | MOVIE MONSTER | U.S. GOLD | SI | CS | C64 |
| 0352 | MSX CLASSIC | GREMLIN | NO | CS | MSX |
| 0147 | NEXUS | NEXUS | SI | CS | AM4 C64 |
| 0284 | P. SHILTON'S HANDBALL MARADONA | GRAND SLAM | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0092 | PAPER BOY | ELITE | NO | CS | C64 S48 |
| 0472 | PSYTRON | BEYOUND | SI | CS | S48 |
| 0489 | ROCK' N' WRESTLE | MELBOURNE HOUSE | NO | CS | S48 |
| 0473 | ROMPER ROOM | BEYOND | SI | CS | C64 |
| 0067 | S. FOX STRIP POKER | MARTECH | SI | CS | C64 |
| 0385 | SCIENCE FICTION | AACKOSOFT | SI | CS | MSX |
| 0258 | SCOOBY-DOO | ELITE | NO | CS | C16 C64 S48 |
| 0441 | SENTINEL | FIREBIRD | NO | CS | C64 |
| 0154 | SHADOWFIRE | BEYOND | SI | CS | C64 S48 |
| 0484 | SHOOT' EM UP | U.S. GOLD | NO | CS | A80 C64 |
| 0082 | SILENT SERVICE | U.S. GOLD | NO | CS | AM4 S48 |
| 0368 | SKY RUNNER | CASCADE | NO | CS | C64 |
| 0257 | SPACE HARRIER | ELITE | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0413 | SPACE SHUTTLE | ACTIVISION | NO | CS | MSX |
| 0503 | SPECTRUM STINGER | U.S. GOLD | NO | CS | S48 |
| 0399 | SPORTS 4 | ANCO | NO | CS | C16 C64 |
| 0261 | STALLONE — CIBRA | OCEAN | SI | CS | MSX S48 |
| 0447 | STAR SOLDIER | QUICKSILVA | SI | CS | C64 |
| 0386 | STAR WARS | AACKOSOFT | SI | CS | MSX |
| 0480 | SUPER SOCCER | IMAGINE | NO | CS | S48 |
| 0090 | SUPERCYCLE | U.S. GOLD | NO | CS | C64 S48 |
| 0420 | SUPERMAN | FIRST STAR | SI | CS | AM4 C64 S48 |
| 0448 | TERRA CRESTA | IMAGINEA | NO | CS | C64 |
| 0327 | THE APEWAN STRIKES AGAIN | AACKOSOFT | SI | CS | MSX |
| 0324 | THE CHESS GAME | AACKOSOFT | SI | CS | MSX |
| 0077 | THE COMET GAME | FIREBIRD | NO | CS | C64 |
| 0220 | THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD | PLACE SOFTWARE | SI | CS | C64 S48 |
| 0461 | THE THREE MUSKETEERS | AMERICAN ACTION | NO | CS | C64 |
| 0075 | THE WAY OF THE TIGER | GREMLIN | NO | CS | C16 C64 MSX |
| 0229 | TOAD RUNNER | ARIOLASOFT | SI | CS | AM4 S48 |
| 0463 | TOMAHAWK | DIGITAL INTEGRA | NO | CS | C64 |
| 0260 | TOP QUN | OCEAN | NO | CS | AM4 |
| 0303 | TRAILBLAZER | GERMLIN | NO | CS | A80 AM4 C16 C64 MSX S48 |
| 0396 | TRANSFORMERS | ACTIVISION | NO | CS | C64 |
| 0271 | UCHI-MATA | MARTECH | NO | CS | C64 |
| 0451 | UNBELIEVABLE ULTIMATE | U.S. GOLD | NO | CS | MSX |
| 0335 | URIDIUM | HEWSON | NO | CS | C64 |
| 0513 | URIDIUM/PARADROID | HEWSON | NO | CS | C64 |
| 0246 | WARRIOR II | NEXUS | SI | CS | C64 |
| 0311 | WINTER GAMES | U.S. GOLD | NO | CS | MSX |
| 0109 | WINTER EVENTSANCO | SI | CS | C16 | |
| 0280 | WORLD GAMES | U.S. GOLD | NO | CS | C64 |
| 0287 | XENO | A' N' F' SOFTWARE | SI | CS | AM4 C64 S48 |
| 0380 | XEVIOUS | OCEAN | NO | CS | C64 S48 |
| 0122 | YABBA DABBA DOO | QUICKILVIA | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0296 | YIE AR KUNG FU | IMAGINE | NO | CS | C16 |
| 0264 | YE AR KUNG FU II | IMAGINE | NO | CS | AM4 C64 S48 |
| 0066 | ZOIDS | MARTECH | SI | CS | C64 |
| **L. 25.000** | | | | | |
| 0381 | AACKO DRAW & PAINT | AACKOSOFT | NO | CS | MSX |
| 0076 | LITTLE COMPUTER PEOPLE | ACTIVISION | NO | CS | C64 |
| 0476 | MINI OFFICE | | SI | CS | AM4 |
| 0137 | MY CHESS II | BEYOND | NO | CS | C64 |
| 0082 | SILENT SERVICE | U.S. GOLD | NO | CS | A80 C64 |
| 0341 | ACE OF ACES | U.S GOLD | NO | D | C64 |
| 0467 | ANKH | BEYOUND | SI | D | C64 |
| 0337 | ARTIC FOX | ARIOLASOFT | NO | D | C64 |
| 0468 | AZTEC | BEYOND | SI | D | C64 |
| 0492 | BATALLION COMMANDER | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0363 | BEYOND FORBIDDEN FOREST | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0512 | BLOOD' N' GUTS | AMERICAN ACTION | NO | D | C64 |
| 0443 | CHAMPIONSHIP WRESTLING | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0377 | DOMAIN OF THE UNDEAD | RED RAT | NO | D | A80 |
| 0517 | GAUNTLET | U.S. GOLD | NO | CS | C64 |
| 0485 | HOT WHEELS | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0456 | HOWARD THE DUCK | ACTIVISION | NO | D | C64 |
| 0340 | INFILTRATOR | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0518 | KONAMI COIN OP HITS | IMAGINE | NO | D | C64 |
| 0379 | LAZER HAWK | RED RAT | NO | D | A80 |
| 0416 | LEGEND OF KAGE | IMAGINE | NO | D | C64 |
| 0365 | MOVIE MONSTER | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0470 | MY CHESS II | BEYOND | SI | D | C64 |
| 0454 | SENTINEL | RIREBIRD | NO | D | C64 |
| 0471 | SHADOWFIRE | BEYOND | SI | D | C64 |
| 0444 | SHANGAI | ACTIVISION | NO | D | C64 |
| 0520 | SPACE HARRIER | ELITE | NO | D | C64 |
| 0522 | STAR SOLDIER | ARQUS PRESS | SI | D | C64 |
| 0508 | STARQLIDER | RAINBIRD | NO | CS | C64 |
| 0342 | SUPERCYCLE | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0461 | THE THREE MUSKETEERS | AMERICAN ACTION | NO | D | C28 |
| 0519 | THEY SOLD A MILLION | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0510 | TRACKER | RAINBIRD | NO | CS | C64 |
| 0366 | WINTER GAMES | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0364 | WORLD GAMES | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0418 | XEVIOUS | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0478 | ZOIDS | MARTECH | NO | D | C64 |
| 0497 | 221 B BAKER STREET | U.S. GOLD | NO | D | C64 |
| 0494 | ACROJET | U.S. GOLD | NO | D | C64 |

**LEGENDA:**

| | | |
|---|---|---|
| A80 | = | ATARI 800/130 |
| AM4 | = | AMSTRAD CPC 464 |
| AMI | = | COMMODORE AMICA |
| AST | = | ATARI ST |
| C16 | = | COMMODORE 16/PLUS 4 |
| C28 | = | COMMOSORE 128 |
| C64 | = | COMMODORE 64 |
| MSX | = | MSX (E MSX 2) |
| S48 | = | SPECTRUM 48 K |
| M. | = | MANUALE IN ITALIANO |
| S. | = | SUPPORTO |
| CS | = | CASSETTA |
| D | = | DISCO |
| L | = | LIBRO |

## BUONO D'ORDINE

**Desiderio ricevere i seguenti articoli:** I prezzi sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa

| CODICE | COMPUTER | TITOLO GIOCO | PREZZO |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Ordine minimo L. 20.000 | | SPESE POSTALI | 4.000 |
| Pagamento in conrassegno | | TOTALE L. | |

**Cognome** ..........................................................

**Nome** ..........................................................

**Via** ..........................................................

**Città** ..........................................................

**Prov.** .............................. **Cap.** ..............................

**Firma (se minorenne quella di un genitore)** ..............................

**Completa le parti del buono (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a: Jackson Soft Mail Service Via Rosellini, 12 - 20124 Milano**

# SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO

# CIFRE E COMMENTI

A cura di
Maurizio Miccoli
e Diego Biasi

Poco più di 900 espositori (559 diretti e 343 rappresentati) su 39.000 metri quadrati; 278 aziende straniere (fra espositori diretti e rappresentanti) provenienti da 25 paesi. Particolarmente forte la presenza, fra le imprese estere, di tedeschi, spagnoli e francesi, mentre la ripartizione geografica delle aziende nazionali vede privilegiata la Lombardia (48%), il Veneto (12%) e la Toscana (11%). Questi i dati di sintesi della 25a edizione del Salone Internazionale del Giocattolo, la seconda rassegna mondiale del settore, che si è svolta dal 29 gennaio al 3 febbraio presso il quartiere fieristico di Milano.

Il settore del giocattolo, tutt'altro che trascurabile nell'economia nazionale, fattura annualmente circa 1200 miliardi di lire, con una forte componente di export (circa il 50% del totale) ed un saldo commerciale tradizionalmente in attivo, nonostante le periodiche "infiltrazioni" di mercato provenienti soprattutto dai paesi del Sud-Est asiatico.

Il quadro della situazione produttiva e commerciale, e le prospettive dei produttori nazionali sono stati fatti dal Presidente del Salone, Claudio Cecchetti, nel corso della consueta conferenza-stampa di presentazione dell'iniziativa fieristica. Il Presidente ha ricordato i mali "endemici" di cui soffre il settore: stagionalità esasperata, mancanza di una realmente efficace regolamentazione in difesa della qualità e della sicurezza del giocattolo, calo demografico (e quindi restringimento "naturale" del mercato).

I produttori nazionali ed il comitato organizzatore del Salone, tuttavia, non sono rimasti a guardare. Cecchetti ha annunciato, tra l'altro, che dall'edizione '88 alla manifestazione milanese non saranno ammessi i produttori e gli importatori che non siano disposti a proporre esclusivamente giocattoli risultati "sicuri" in base alle vigenti norme di tutela del consumatore. Quali le prospettive del giocattolo italiano? Hanno provato a tracciarle esperti e meno esperti: dallo scrittore Nantas Salvalaggio, che ha invocato un ritorno a prodotti "creativi" che stimolino la fantasia del bambino, allo psicologo Mario Bertolini (che ha ricordato come l'oggetto-gioco sia indispensabile all'armonico sviluppo del bambino), al Consigliere del Salone, Giancarlo Morganti e al Direttore dell'Assogiocattoli, Umberto Maltagliati, che hanno fornito informazioni sulle "cifre" e sugli indicatori di questo comparto industriale. Interessanti, fra gli altri, i dati del mercato del giocattolo in Europa, così come sono stati elaborati da "European monitor": da essi risulta che gli italiani (al contrario di quanto comunemente viene ritenuto) si trovano all'ultimo posto in fatto di spesa: sia per famiglia (180.000 lire annue), sia per bambino (meno di 100.000 lire annue).

Quali le aspettative degli organizzatori a proposito di una manifestazione il cui andamento influenzerà in larga parte la congiuntura '87? Le ha sintetizzate lo stesso Presidente del Salone: "Potrebbe trattarsi di un anno "buono", se troveranno conferma alcune tendenze emerse già negli ultimi mesi dell'anno, quando una certa vivacità di mercato ha consentito un recupero significativo di un anno altrimenti opaco.

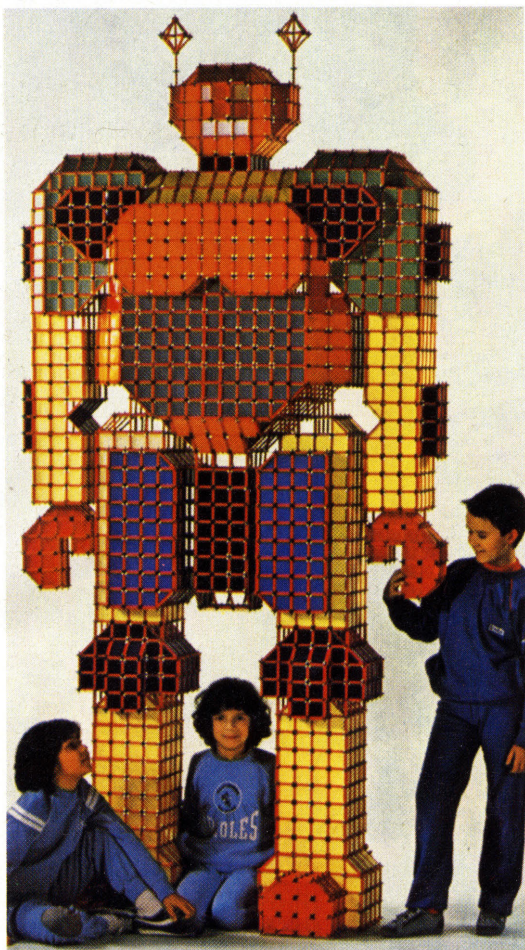
Il settore del giocattolo italiano sta vivendo una fass di buona creatività, con l'ideazione di rilevanti novità di prodotto e con il raggiungimento di ottimi standard produttivi".

Grazie allo sforzo dei produttori, quindi — ha concluso il giornalista Elio Sparano, moderatore del dibattito —, l'anno appena cominciato potrebbe a buon diritto dare soddisfazioni agli operatori del settore e, perché no, anche al pubblico dei consumatori.

**RUBIK'S MAGIC: un gioco "bestiale"!**

## IN VISITA...

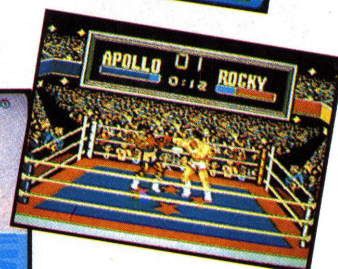
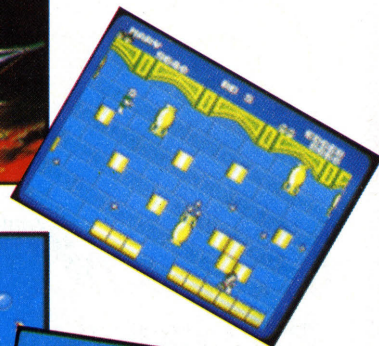
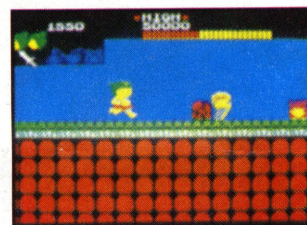
Diamo quindi una rapida scorsa a questo salone, dove sono parecchie le novità assolute, ma soprattutto tantissime le nuove versioni di prodotti già affermati sul mercato.

Due i grandi filoni che sembrano dominare le offerte di quest'anno: il "moderno-spaziale" e quello dei "pupazzi".

Un colossale esempio di cosa si possa realizzare con TRALIX.

Una curiosità di rilievo: i mega-pupazzi mobili della Pupy-Styl con i personaggi di Walt Disney: destinati all'allestimento punto-vendita non mancheranno di incantare i piccoli passanti.
Su Walt Disney ha puntato molto anche la Bontempi, con la linea Mickey Band, che perfeziona l'accordo di esclusiva mondiale con la Walt Disney americana. Concetti innovativi: ergonomia, pedagogia, design. La Bontempi, inoltre, lavora molto con le memorie che ha inserito nell'organo elettronico M155 e nel MRS52, un vero metodo integrato per imparare la musica.
La linea Basic, infine, dedicata alle scuole, è stata aggiornata con il flauto melodico e il melodico elettronico.
Interessanti anche i suggerimenti commerciali Arco Falc: dalle nuove confezioni "superresistenti" (a secchiello e a tracolla) delle costruzioni "Super Blocks Tyco", alla gamma di piste. Turbo Train e Gravità Zero sono solo due fra gli affascinanti percorsi che si sviluppano fino a 12 metri per la gioia dei bambini di tutte le età.
Tra i giochi di società spiccano i puzzle, soprattutto quelli di grande dimensione, ma anche alcune novità in scatola: dal Tappeto Volante, al Tesoro degli Incas (Ravensburger), al "Mordi Vampiro" con i pupazzetti-timbro che tanta fortuna stanno riscuotendo presso i più piccoli, alle Previsioni del Tempo o al Risiko Più, versione più "matura" del gioco che ha contribuito in tempi recenti alle fortune della Editrice Giochi.
Nel campo dei pupazzi non c'è che l'imbarazzo della scelta: trionfano ovunque i peluches, con una evidente ricerca di nuovi soggetti. Anche per le bambole la gamma è assai vasta.
Il classico non sembra aver soggezione in questo settore: basti osservare la cura delle famose bambole di Italo Cremona, o quelle da collezione — firmate e numerate — di Borella, che aggiunge anche la casa smontabile, in morbido tessuto, di Marie Corolle.

ANIMATOR: fatevi da soli un cartone animato a LCD!

In attesa di sostanziali novità annunciate per luglio, Migliorati ripropone le sue bambole Spumone che fanno bolle di sapone, mentre Furga "spara" una gamma rilevante di proposte: da "Cuore a Cuore" (le batte il cuore in petto accarezzandola), a "Mio-Mia" (dalle fattezze davvero umane), a "Gil e Gel", cui si possono tingere i capelli e che si può pettinare, alla serie "Ripetella", che memorizza le frasi udite e può ripeterle anche a distanza di tempo.
Per il resto, si rivede Topo Gigio, Ciccio Bello è riproposto in versione rock, con microfono e amplificatore per far cantare il suo piccolo amico.
Il "futuribile" vede la Lego (al suo venticinquennale, con una promozione sui suoi famosi mattoncini che partirà a marzo) proporre un treno su monorotaia a cremagliera con motore a 9 volts, complemento ideale di una affascinante città spaziale.
Infine, buona la presenza di giochi didattici, generalmente basati sul concetto della trasformabilità dei modelli: in questo settore sembra essersi molto impegnata la Polistil, ad esempio con la pista Adventure, ambientata in un safari, e con una vastissima gamma di veicoli (tradizionali e "spaziali") smontabili e segmentabili.
Nel modellismo troviamo ancora in buona posizione i trenini elettrici (le novità — non poche — vengono soprattutto dalla Lima e dalla Rivarossi).

La consolle SEGA MASTER SYSTEM con la nuova SPORTS PAD.

Gli ultimi videogiochi per la consolle SEGA MASTER SYSTEM.

# E I COMPUTER...

Diamo ora un'occhiata alle novità che ci hanno colpito di più, ed, in particolar modo a quelle più attinenti al nostro campo di interessi, cioè videogiochi e computer.
Prima di tutto vediamo l'ultimo gioco partorito dalla geniale mente di Erno Rubik, l'inventore del famosissimo "cubo": si chiama "RUBIK'S MAGIC", ed è un rompicapo formato da otto tavolette quadrate, collegate tra loro da fili di nailon che permettono una certa manipolazione in determinate direzioni.
Scopo del gioco è ricomporre una figura con i tre anelli incrociati (ogni tavoletta ne ha disegnato un pezzo sopra, sia sul diritto che sul rovescio); sembra più facile del cubo, ma in effetti anche questo è un gioco tridimensionale e vi assicuriamo che vi darà molto filo da torcere (parola del sottoscritto, che aveva un record inferiore ai due minuti nella risoluzione del cubo!).
Se il Rubik's magic era interessante per l'applicazione di principi logico-matematici, la Creative ha addirittura elaborato un programma con l'aiuto del computer per progettare un sistema di costruzioni (chiamato TRALIX) complessissimo, ma basato su tre semplici pezzi base: da uno snodo a sei vie dal quale possono partire ben 12 pezzi (di due tipi diversi) 6 lungo gli assi e 6 lungo le diagonali. Con pochi altri pezzi si possono elaborare costruzioni tali da fare concorrenza persino a quelle della sofistica-

# SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO

tissima LEGO.
Pian piano ci avviciniamo ai computer veri e propri: allo stand della CLEMENTONI erano esposti due prodotti molto interessanti: FONILLO SUONAPARLA va ad integrare la serie di giochi educativi parlanti EDUCLEM-TEXAS INSTRUMENTS ed offre tutta una serie di opzioni per avvicinare gradatamente i bambini alla musica, mentre ANIMATOR si avvicina molto al concetto di videogioco a LCD.
Infatti ANIMATOR sembra a prima vista una normale lavagna magica, ma in effetti offre uno schermo a cristalli liquidi sul quale si può disegnare (e cancellare) qualsiasi cosa, con l'opportunità di memorizzare ben 12 disegni; se a questo si aggiunge che questi disegni si possono rivedere in successione, più o meno rapida, è facile capire che si può creare un vero e proprio cartone animato. Passiamo quindi allo stand della WONDERLAND, dove potevamo ammirare TEDDY RUXPIN, al vertice delle vendite in USA tra i giocattoli animati e parlanti, al quale facevano buona compagnia i nuovi pupazzi di MOTHER GOOSE e SNOOPY (con il suo migliore amico WOODSTOCK); ma le novità per noi più interessanti erano la LAZER TAG e il NES.
La linea LAZER TAG porta finalmente anche il Italia un nuovo modo di giocare che furoreggia già da tempo in USA: il concetto base è che in fondo se è tanto divertente giocare a combattere contro gli alieni dei vari videogiochi, perché non dovrebbe esserlo altrettanto contro dei ragazzi in carne ed ossa? Basta avere a disposizione per ogni giocatore una pistola a luce infrarossa e un sensore (ce ne sono vari modelli da indossare a mo' di giubbotto o di cappello) che segnali quando veniamo colpiti, e si possono organizzare divertentissime "guerre spaziali" dal vivo! Ed eccoci giunti a una delle "novità-bomba" di questo salone: il NES non è altro che il NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, cioè la famosa consolle di cui si sentiva dire un gran bene in U.S.A. e in Giappone, che si presenta con una collezione di ben 27 cassette. Non si sa ancora nulla riguardo ai prezzi, perché in fiera era presente un prototipo e la distribuzione dovrebbe iniziare verso la fine di aprile, ma possiamo darvi qualche caratteristica di questo sistema: l'Unità di Controllo (in pratica la consolle) contiene due speciali microchips, che tra l'altro offrono una stupenda grafica a 52 colori, con delle immagini dai toni raffinati ed un'ottima profondità di campo, e che permettono di comandare R.O.B., un video robot senza fili che partecipa al gioco con noi, con 60 posizioni diverse e 100 mosse programmabili (per il momento sono disponibili due giochi interattivi con il R.O.B.).
Aggiungiamo a questo che tutte le funzioni, di gioco normale o con il R.O.B., sono controllabili con due semplici controlli (uno per ciascun giocatore) con una specie di joystick a "croce" (più che a un joystick somiglia al "disco" dell'INTELLIVISION) e quattro pulsanti, mentre per i giochi di tiro al bersaglio (in pratica quelli del sistema VS. NINTENDO da bar) c'è un altro accessorio: ZAPPER, una video-pistola a sensori luminosi, che ci hanno assicurato sia dotata di una precisione assoluta anche a 7 metri di distanza dal video!
Volete qualche titolo delle cassette? DONKEY KONG, DONKEY KONG JR. POPEYE, MARIO BROS, DONKEY KONG 3, SUPER MARIO BROS, EXCITEBIKE, 10 YARD FIGHT, SOCCER TENNIS, GOLF, HOGAN'S ALLEY, DUCK HUNT... e vi confessiamo che siamo ansiosi di provarli, perché dalle immagini dei depliant illustrativi quasi non si nota la differenza rispetto ai coin-op originali!
Se il NES è ancora in fase di rodaggio, l'SMS, cioè il SEGA MASTER SYSTEM, pare definitivamente decollato con una serie di nuovi videogiochi rispetto a quelli che vi avevamo presentato nell'anteprima su VG news 39: RAMBO FIRST BLOOD PART II, GHOSTBUSTERS, ROCKY e ALEX KIDD IN MIRACLE

**NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM: un sistema dalle grandi prospettive.**

**La nuova consolle ATARI 2600 alla riscossa.**

WORLD, nonché le trasposizioni di coin-op quali QUARTET, THE NINJA, PRO WRESTRLING, WONDER BOY e, su cartucce da due MEGA (!), SPACE HARRIER e, prossimamente, ENDURO RACER. Per finire, una nutrita serie di giochi sportivi: GREAT BASEBALL, GREAT BASKETBALL, GREAT VOLLEYBALL, GREAT GOLF, SUPER TENNIS, nonché GREAT ICE HOCKEY e GREAT FOOTBALL, per i quali è stato studiato un comando a palla (SPORTS PAD); disponibile inoltre un comando con joystick tradizionale (CONTROL STICK).
Dulcis in fundo, non poteva mancare lei: la cara gloriosa consolle ATARI 2600, autrice di un clamoroso rientro!
Rivisitata per l'ennesima volta, viene offerta in una versione più compatta e dal design più sofisticato ad un prezzo incredibile: 99.000 lire (iva inclusa). È perfettamente compatibile con tutto il software per la vecchia consolle e presenta una serie di nuovi titoli, da collaudati successi da bar come Jr. Pac-Man della Namco, a classici giochi di avventure come Advanced Dungeons and Dragons della TSR o successi da computer come Midnight Magic della Broderbund.
Si preannunciano quindi lotte tra titani: chi vincerà tra ATARI, NINTENDO e SEGA?
Forse ancora i computer?

# Nolan e i suoi pupazzi

Una telefonata dell'ufficio stampa NBC in redazione ha gelato tutti: Nolan Bushnell è al Salone del Giocattolo e sarebbe lieto di concedere a Videogiochi news un'intervista coi fiocchi. Splendido, un'occasione da non perdere! Peccato che la notizia ci colga mentre rientriamo dalla Fiera, dove abbiamo trascorso una faticosa giornata di perlustrazione, carichi di depliants, cartelle stampa, brochures. L'avessero detto il giorno prima... Richiamiamo fissando un appuntamento per le 11 del giorno dopo ma, amara sorpresa, una volta nello stand al Salone, Nolan ha già preso un taxi per l'aeroporto, seguito, ci dicono, da uno sciame di giocattolai giapponesi inferociti. Poco male (grrrrr): Valerio Ghirardelli, titolare della NBC di Milano, che importa in esclusiva Sega e Axlon, ci accoglie dispiaciuto per il contrattempo, ci promette in prova una consolle Sega ultimo tipo e ci affida alla dialettica del vice di Nolan Bushnell in Europa, Robert Kecskemeri. Il nostro anfitrione ci racconta tutto della Axlon, la società che Bushnell ha fondato in California nel 1984 dopo il fallimento della catena di pizzerie-arcade Pizza Time. L'inarrestabile Nolan si è gettato a capofitto nel business dei pupazzi meccanici computerizzati, mietendo successi in tutto il mondo. Il primo prodotto della nuova società, un orsacchiotto di peluche alto 50 centimetri, in apparenza non sembra diverso dagli altri. Ma se gli si parla ad alta voce, l'orsetto risponde, bofonchiando e borbottando, con un effetto esilarante. Il trucco è racchiuso in una scatoletta di plastica nera, che contiene un circuito di riconoscimento e sintesi vocale alimentato a batteria. Quando il microfono dell'orsacchiotto precepisce una voce umana, le parole vengono memorizzate, distorte in un borbottio, e riprodotte con la stessa cadenza. Stupore e incredulità.

# Nonno Brontolone

Con lo stesso principio funziona una scimmietta di peluche, Nonno Brontolone, che ripete ciò che gli viene detto borbottando e muovendo la bocca. Una presa audio nella schiena del pupazzo funziona da ingresso universale e permette di collegare al Nonno Brontolone una radio, un giradischi, un televisore. Per esempio, se si collega il TV domestico al peluche durante il telegiornale, sarà il pupazzo, con i suoi brontolii ben mimati a leggerci le ultime notizie, con un effetto decisamente divertente.
Dopo aver esplorato la sintesi vocale, Bushnell e i suoi hanno affrontato il problema movimento, realizzando una serie di peluche robottizzati che si muovono sul pavimento evitando ostacoli, senza mai fermarsi. Alcuni, come il topo rinchiuso nella sfera di plexiglass, sono stati un grosso successo commerciale, vendendo oltre 2 milioni di pezzi negli Stati Uniti.
Tutti programmabili direttamente per mezzo di tasti, i peluche semovibili sono gradevoli d'aspetto e simpatici da vedere, e alcuni possono essere pilotati tramite consolle da videogioco dotata di un'interfaccia radio.

# TECHFORCE

L'ultima novità della Axlon, presentata per la prima volta in Italia proprio al Salone del Giocattolo, è un kit per giocare a wargames con squadroni di piccoli carri armati robotizzati dell'altezza di circa 20 cm. Con questo gioco Bushnell si propone di fare crollare l'ultima barriera che resiste nel campo delle battaglie spaziali simulate, quelle della terza dimensione.

**TECHFORCE: "guerre stellari" a casa vostra.**

Techforce, questo il nome del gioco, comprende una coppia di consolle, ciascuna delle quali è dotata dei tasti di comando per otto personaggi. I due schieramenti, ovviamente contrappongono i buoni a dei mostri spaziali: la lotta viene condotta a colpi di raggi laser all'infrarosso e quando uno dei personaggi viene colpito rimane immobilizzato per circa un minuto, restando così in balia degli avversari. I comandi vengono impartiti via radio: sono utilizzate 16 differenti frequenze, per garantire la massima mobilità in tutte le direzioni ai protagonisti della lotta. E per chi non dovesse avere a portata di mano un compagno di giochi, non ci sono problemi le consolle possono essere programmate per battaglie sempre nuove. Inoltre tra qualche tempo saranno disponibili anche delle videocassette con "immortalati" nuovi schemi di gioco a cartoni animati che dal video lanceranno degli impulsi ai mostri spaziali, dando vita ad una vera e propria battaglia pilotata da una parte del televisore, e dall'altra dal bambino, animatore, tramite la sua tastiera elettronica, dei robot buoni.
TECHFORCE sarà disponibile in Italia dal prossimo Aprile. Il set completo di una confenzione comprende: 4 unità mobili, 2 consolle ed accessori per il gioco, quali 2 barriere di battaglia e 2 cristalli di energia (sfere poliedriche). Il prezzo al pubblico si aggirerà intorno alle 390.000 lire.

DR. ECHO

HULA HULA CITY. UN GIORNO COME UN ALTRO
MR. BEEF, C'È ...

... C'È DI LÀ UN UFFICIALE. DICE CHE È URGENTE
FALLO PASSARE, SMITH

SU QUESTO FLOPPY C'È LA RICETTA SEGRETA DEL NUOVO PLUMCAKE PER LE TRUPPE!
DIA QUI!

OTTIMO LAVORO, GORDON!

LO PENSAVO! È SENZA UVETTE!

... CON QUESTA RICETTA INVADERÒ IL MERCATO NATALIZIO CON UN DOLCE PATRIOTTICO

HO GIÀ LO SLOGAN: "A NATALE MANGIA COME I SOLDATI. ALMENO UNA VOLTA ALL'ANNO, PUOI FARLO!"

ANDIAMO A FESTEGGIARE. COSA BEVE?
SCIROPPO ALLA MENTA

IN CASERMA NON OSO CHIEDERLO. MI PRENDONO IN GIRO!

videofumetto

EHI! QUI C'È UN VIA VAI INCREDIBILE!

AH, LO SPIONAGGIO DI UNA VOLTA! PEDINAMENTI, BARBE FINTE... IO I COMPUTER LI ODIO! E POI, QUESTO PROGRAMMA È PROTETTO!

SI SPOSTI UN ATTIMO CHE LE SPIEGO

LE STATISTICHE DIMOSTRANO CHE NEL 70% DEI CASI, LA PASSWORD È MICKEY MOUSE
PAF
AH...ECCO!

PER FORTUNA L'AMBASCIATA MI HA MANDATO UN ESPERTO. ORA VUOL FARMI CAPIRE CHE DOBBIAMO TAGLIARE LA CORDA, VERO?

VENDERÒ IL FLOPPY AI PRODUTTORI DI UVETTE CHE PAGHERANNO BENE PER CALPESTARLO SELVAGGIAMENTE. DICA CHE È STATO DR. ECHO
IL SEGRETA
E' UNA
SPIA!!!

LEI DA DOMANI PUÒ LASCIARE L'ESERCITO. AVRÀ QUI UNA SCRIVANIA
AVRÒ ANCHE UNA SEDIA, VERO?
TOP
SECR

È STATO DR. ECHO!
COME HA FATTO AD ANNODARSI COSÌ, SMITH? MA COSA C'È SCRITTO SUL VIDEO?!

MI HA FATTO ASPETTARE UN'ORA, SIGNORE. LE COSTERÀ UNA FORTUNA!
NON IMPORTA, MA DICA, LE PIACE IL PLUMCAKE?
THE END

# DEDICATO AL TUO COMMODORE

Per te che hai un Commodore 64 o 128 è possibile imparare con facilità a lavo-

rare, studiare e, perchè no?, giocare. Come? Ma è semplice! Con Videobasic

per carpire tutti i segreti della programmazione e conoscere meglio il tuo

computer; con il "Corso di Grafica", per colorare di immagini il tuo video; con "A Scuola di Scacchi" per giocare entusiasmanti partite.

Allora cosa aspetti? Corri in edicola.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON